Pinetti, Philadelphia und Enslin,

oder

die enthüllten Zauberkräfte,

eine

Sammlung

auserlesener, leicht auszuführender
magisch = chemischer und Karten =
Kunststücke.

Zur
Belustigung und Unterhaltung
für
frohe Gesellschaften.

Zweiter Theil.

Hamburg und Altona,
bei Gottfried Vollmer.
(Preis 8 Sgr. oder 1 Mk.)

1.

Einen leichten Körper der auf dem Wasser schwimmt, anzuziehen.

Man nehme eine Flasche, die 5 bis 6 Zoll lang ist, überziehe sie von aussen bis auf 1 Zoll hoch von ihrer Oefnung, mit Zinnblättchen, wie man sie zum Belegen der Spiegel braucht, verstopfe sie mit einem metallenen Stöpsel, an welchem ein zarter messingener Drath befestigt worden, der in das Wasser hineingeht, womit diese Flasche bis auf drei Viertel ihres Halses angefüllt seyn muß, setze diese Flasche in ein Futtral, so, daß der Deckel des Futterals den Stöpsel nicht berührt, und nicht zu nahe kommt, electrisire dieses Futteral, indem man den Stöpsel an den Conductor einer Electrisirmaschine hält. Wird nun ein leichter Körper, der schwimmt, in eine Schüssel voll Wasser geworfen, so zieht man ihn, wohin man will, wenn man ihm den Stöpsel der Flasche in einer kleinen Entfernung vorhält. Da man die Flasche in der Tasche mit

in die Gesellschaft bringen kann, und ihr äußerlich nichts Sonderbares anzusehen ist, so erregt diese kleine Kunst Verwunderung, und unterhält.

2.

Die stoßende Flasche.

Will man gelegentlich einem besuchenden Freund einen Spas machen, so nehme man eine Flasche, an welcher der Hals von einem ziemlich undurchsichtigen Glase ist, und fülle sie bis auf $\frac{3}{4}$ ihrer Höhe mit Wasser. Nun befestige man an einem Korkzieher, der durch den Stöpsel der Flasche durchgeschraubt worden, einen eisernen Drath, so, daß er ziemlich tief in die Flüßigkeit hinein reicht. Wenn damit also diese Flasche verstopft worden, so nimmt man dieselbe an dem unterm Ende in die Hand, hält den Korkzieher an den Conductor einer Electrisirmaschine, wodurch die Flasche inwendig geladen wird. Nun setzt man sie, wo möglich auf einem Schwefelkuchen hin, und wenn der Besuchende kommt, und man ihn bittet, die Bouteille zu nehmen, und sich einzuschenken, so bekommt er, wenn er den Korkzieher berührt, den electrischen Stos.

3.

Der an die Wand klebende seidene Strumpf.

Ein weißer und ein schwarzer seidener Strumpf, werden bey kaltem trocknen Wetter über einander gezogen, und etliche Stunden getragen, oder man reibt die Strümpfe, über einander gezogen, so, daß der schwarze aussen ist, stark mit den Händen an einander, und zieht sie dann dergestalt aus einander, daß man den weißen am obersten, den schwarzen am untersten Ende berührt, so bleiben die Strümpfe aufgeblasen, wenn man sie auszieht, und wenn man sie an die Wand, Mauer oder Spiegel wirft, so bleiben sie kleben. Dasselbe kann man mit geriebenen seidenen Bändern thun.

4.

Eine Blume aus ihrer Asche wieder hervor zu bringen.

Man gebraucht hierzu ein kleines Haarsieb mit einem doppelten Boden, einer, oben zur Bedeckung des Haarsiebs, der andere aber zur Aufnahme desjenigen, was durch das Haarsieb fällt. Ferner muß man verschiedene Körper, die leicht zu verbrennen sind, in Bereitschaft haben; z. B. Blätter von Pflanzen,

Blumen, Zweige u. dergl. Eben dieselben Körper aber muß man auch mit einer hinten beschriebenen sympathetischen Dinte von der klebrigsten Art, unsichtbarer Weise auf Papier abgezeichnet haben; sodann muß man auch mit einem kleinen Brettchen versehn seyn, in welchem einige kleine stählerne Magnetstäbe verborgen sind, wie man denn auch ein kleines Kästchen mit sehr klarer Eisenfeil zur Hand haben muß. Wenn man ein also zubereitetes Blatt Papier, auf welchem man von der darauf befindlichen Zeichnung nichts bemerken kann, auf dem untersten Boden des Siebes legt, von der Eisenfeile aber etwas in das Haarsieb wirft, und das Sieb dabei etwas schüttelt, indem man es zugleich über dieses kleine Brett setzet, in welchem die Magnetstäbe verborgen sind, so werden alle diese kleine durch das Sieb fallende Eisenstäubchen sich einander nähern, und an den Stellen des Papiers, die mit der unsichtbaren Dinte beschrieben sind, hängen bleiben, dadurch aber die verborgen gewesenen Figuren sichtbar machen. Man bietet demnach zur Belustigung einige von den vorhandenen natürlichen Körpern, die man auf dem Papier abgezeichnet vorräthig hat, einer Person an, und läßt ihr die Wahl, eine davon zu verbrennen. Wenn dieses nun geschehen ist, so schüttet man die Asche davon, mit etwas Feilspänen vermischt, in das Haarsieb, und legt sogleich das Papier mit der verborgenen Zeichnung des verbrannten Körpers, in den untern Boden des Siebes, schüttelt sodann solches etwas, indem man es über das Brettchen mit den Magnetstäben setzt,

und zeigt hernach, daß die Theilchen von der Asche des verbrannten Körpers die Bildung eben desselben Körpers wieder hervorgebracht haben.

5.

Eine kleine Figur im Wasser, die sich nach Belieben hebt und sinkt.

Es wird aus Korkholz eine Figur 3 Zoll hoch gemacht, die sehr leicht ist, mit Oelfarbe gemahlt, mit Firniß überzogen und recht gut ausgetrocknet. Dann stecke man ein kleines gut magnetisirtes Blechlein hinein, welches von den Füßen bis zu dem Kopf reicht, und grade so schwer ist, daß die Figur, wenn sie ins Wasser gesetzt wird, in einer vertikalen Lage darin steht, und ihr Kopf über dem Wasser bleibt. Dann nehme man ein gläsernes Gefäß, ohngefähr 6 bis 7 Zoll hoch, das einen flachen Boden, ohngefähr 4 Zoll im Durchmesser hat; gieße Wasser hinein, bis zur Höhe von 3 Zoll, und wenn die Figur hineingesetzt ist, so stellt man das Glas auf einen Tisch, unter welchem man, grade unter dem Gefäß seinen Magnetstock verborgen hat. Wenn demnach die Nordseite des verborgenen Magneten, grade unter dem Becher steht, so wird das magnetische Blech, das in der Figur ist, wenn anders der Südpol desselben bey den Füßen der Figur sich

befindet, angezogen werden, folglich sich gänzlich unter das Wasser untertauchen. Ziehet man aber den Magneten wieder zurück, so erhebt sich die Figur übers Wasser. Nun frägt man die Gesellschaft, was die Figur thun oder durch ihre Bewegungen anzeigen soll, und kann sie dann machen lassen, was man will.

6.

Die unsichtbare Münze in der Schüssel sichtbar werden zu lassen.

Lege in die Mitte einer tiefen Schüssel eine Münze, und stelle deinen Freund so weit vom Tische, worauf die Schüssel steht, daß die Münze wegen des Randes nicht mehr gesehen werden kann. Hierauf schütte die Schüssel behutsam voll Wasser, ohne daß dabey die Münze von der eingenommenen Stelle bewegt wird, und sogleich wird durch die Strahlenbrechung die Münze wieder gesehn werden können.

7.

Wenn ein Stück Geld auf den Teller gelegt ist, zwei sehn zu lassen, die von ungleicher Größe sind.

Fülle einen gläsernen Becher ganz voll

Wasser, lege ein Stück Geld hinein, und decke einen Teller verkehrt darüber; kehre hierauf schnell beides um, daß der Teller unten steht, lasse aber kein Wasser heraus, noch Luft hinein gehn. Wenn man nun das Stück Geld, welches jetzt auf dem Teller liegt, betrachtet, so wird es noch viel größer zu seyn scheinen, und man wird noch ein wenig höher über demselben, solches in seiner natürlichen Größe erblicken; wer also die besondere Brechung der Strahlen und ihre scheinbare Wirkung nicht kennt, der wird glauben, daß wirklich unter dem Becher 2 Stücke Geld von verschiedener Größe liegen. Hebt man nun den Becher auf, so verschwindet der Irthum und das Blendwerk.

8.

Der Zauberspiegel.

Nimm 2 Spiegel von sehr dünnem Glas, die ohngefähr 8 Zoll hoch und 6 Zoll breit sind, verbinde sie auf einer ihrer größern Seiten mit einander, so, daß ihre Flächen perpendiculair gegen einander stehn, also einen rechten Winkel bilden. Setze beide Spiegel in ein zugemachtes Kästchen, welches nur den Spiegeln grade gegen über, zwei runde kleine Löcher behält. Da das Sehn allezeit in grader Linie zu geschehen scheint, der verschiedenen Reflexionen ohngeachtet, welche die Spiegel den Strahlen verursachen, durch welche wir die Gegen-

stände sehn, so wird derjenige, der vor der einen Oefnung steht, beym Hineinschaun vor der andern, und auf dem Kopf zu stehn scheinen. Dreht man aber den Kasten um, daß die Spiegel in verticaler Lage stehn, so geschieht es, daß diejenige Hälfte des Gesichts, welche auf der rechten Seite ist, zur Linken erscheint, und dagegen die andere Hälfte zur Rechten. Folglich hebt man den rechten Arm auf, ihn zu dem rechten Auge zu bringen, so scheint es, daß man den andern aufhebt, um ihn zum linken zu führen, und so geht es mit jeder andern Bewegung auch. Wenn der Winkel der Spiegelverbindung etwas unter 90 Grad ist, also spitz wird, so scheint der, welcher sich besieht, 3 Augen, 2 Nasen und 2 Mäuler zu haben; es ist also desto besser, daß man den Kasten gleich so einrichtet, die Lage der Spiegel verändern zu können, um desto mehr Spas davon zu haben; und hatte der Winkel nur 60 Grad, würde also $\frac{1}{3}$ vom rechten zum spizzen Winkel versenkt, so erscheint der Theil, den man im Spiegel sehn kann, in derselben natürlichen Lage, worin man davor steht.

9.

Einen Gegenstand, der hinter ein convexes Glas gesetzt ist, scheinbar vor dem Glase zu zeigen.

Man nimmt z. B. einen kleinen Pfeil von weißem Holz, der $1\frac{1}{2}$ Zoll lang ist, bindet

ihn senkrecht auf einen schwarzen Pappendeckel, den man an der Wand in der Höhe des Auges hinhängt, beleuchte den Pfeil stark, und hänge ein linsenförmiges Glas davor, welches gegen 3 Zoll im Durchschnitt hat, so, daß es vom Pfeil noch einmal so weit als seine Fockuslänge beträgt, absteht. Wenn man dies Glas in einen runden schwarz gemachten Pappendeckel einsetzt, der einen halben Fuß im Durchmesser hat, so wird die Erscheinung noch vollkommener. Stellt man nun eine Person in einiger Entfernung vor dem Glase hin, so wird es scheinen, als wenn der Pfeil auf ihrer Seite des Glases wäre, und ungehindert mit der Hand ergriffen werden könne. Nach diesem Maaßstab lassen sich analogisch gar viele kleine Experimente machen.

10.

Ein Bild in der freien Luft schwebend, vorzustellen.

Wenn man einen Hohlspiegel, der nach dem Kegelschnitt zirkelrund ausgehölt ist, der Erdlinie gleich stellt, und darüber ein Bild in der Luft schwebend hängt, so wird ein und ein halb Fuß vor dem Spiegel, wenn derselbe 1 Fuß groß ist, in der Luft erscheinen. Dieses scheint natürlich noch wunderbarer zu seyn, wenn man das aufgehängte Bild hinter etwas, vor dem Zuschauer verbergen kann.

11.

Leichte Art einen Zauberspiegel zu bereiten.

Hierzu kann jeder gewöhnliche Spiegel gebraucht werden. Dann läßt man eine Welle von Pappe machen, die in 8 flache Ecken eingetheilt ist, und ganz mit weißem Papier überzogen. Auf jede Fläche derselben wird ein besonderes Bild gemahlt, welches die Größe eines Menschenkopfes hat. Diese Welle verbirgt man in einen viereckigen hohen Kasten von leichten Brettern, der etwas höher als ein Mensch ist, damit niemand hineinsehn kann. In dem Deckel muß eine Oefnung grade so groß gemacht werden, daß nur eine Fläche des Rades mit einem Gemälde dadurch gesehn werden kann. Es muß eine Winde zum Herumdrehen an der Welle seyn, diese also verborgene Maschine stellet man an eine Wand, an deren obern Theil eine Rolle befestigt wird, wodurch man einen Strick laufen läßt, woran ein an der Wand hängender Spiegel befestigt ist, der hinter dem Kasten unvermerkbar auf und abgewunden werden kann, damit des Spiegels Lage zu erhöhn und zu erniedrigen sey. Nun läßt man die zu täuschende Person sich spiegeln, zieht seine Aufmerksamkeit auf etwas anders, senkt unterdeß schnell den Spiegel, und läßt den Zuschauer wieder hinsehn, der nun eins der Figuren, und dann, so wie man will, mehrere erblickt.

12.

Zwei Bilder auf einem Papier zu zeigen.

Man hat in der Tasche ein Papier, worauf man auf der einen Seite, mit sehr leichtem Umriß und schwachen Farben ein Bild gemalt hat, das so eingerichtet ist, daß, wenn man es auf der andern Seite dieses Papiers stärker malet, man es ganz unkenntlich machen könne. Auch ist es fast besser, wenn auf der entgegen gesetzten Seite ein ganz anderes Bild gemalt wird. Dann bedeckt man die hintere, zu verbergende Seite mit weißem Papier, und faßt das offene Bild im Rahm. Auch kann man vorne und hinten Glas davor machen. Wenn man nun das offene Bild gezeigt hat, spricht man seine Zauberformel zum Spas, und zeigt die Tafel abermals, indem man sie gegen das Licht hält, wo denn das andere stärker gemalte Bild sichtbar wird.

13.

Eine Münze in einer Wallnußschaale zu verbrennen.

Man nehme reinen Salpeter, $\frac{1}{3}$ so viel Schwefel, $\frac{1}{8}$ so viel kleine Sägespäne, mache ein Pulver daraus, lege es in die Nußschaale. Dann eine zusammen gebogene kleine Silbermünze hinein geworfen, und wieder von dem Pulver darauf, und mit einer glühenden Kohle

angezündet, dann zerschmelzt die Münze, und findet sich als ein kleines Klümpchen wieder.

14.

Leuchtende Pomade.

Zehn Gran Phosphor mit einer Unze Pomade nach und nach wohl vermischt, damit die Haare gerieben, so leuchten sie im Dunkeln.

15.

Mit der Messerspitze ein Licht anzuzünden.

Man hat ein kleines Körnchen Phosphorus an einer Messerspitze gestochen, bey sich, putzt mit Fleiß das Licht aus, und hält, während der Docht noch heiß ist, den Phosphorus daran, so entzündet es sich von selbst wieder.

16.

Unsichtbar zu schreiben, und hernach lesen zu lassen.

Weiche 1 Loth klargestoßene schwarze Gallåpfel mit 2 Tassen voll Wasser etliche Tage ein, damit schreibe dann mit einer neuen Feder etwas auf Papier, so wird man nach einer ge-

linden Austrocknung nichts erkennen können. Läßt man aber etwas Vitriol in Wasser auflösen, und bestreicht damit die Schrift, oder zieht das Papier durch dies Wasser, so kommt die verborgene Schrift zum Vorschein.

17.

Noch eine andere Art.

Ein Quentchen Bleyzucker in einer Unze destillirtem Weinessig aufgelößt, und damit nach Belieben aufs Papier gezeichnet, so sieht man nichts, wenn es trocken ist; soll die Schrift zum Vorschein kommen, so zieht man das Papier durch eine Schüssel voll Wasser, worin Salz aufgelößt ist, und die Schriftzüge werden viel weißer als das Papier, und bleiben auch, wenn dieses trocken ist.

18.

Unsichtbare Schrift wird nach Monathen sichtbar.

Man löset etwas sehr feines Silber in Scheidewasser auf, und verdünnt die Auflösung mit Regenwasser, bis sie das Papier nicht mehr anfrißt. Das damit Geschriebene bleibt Monathe lang unsichtbar, wenn es verschlossen verwahrt wird. Legt man es aber an die Sonne,

so ist es in einer Stunde mit einer grauen Farbe leserlich.

19.

Eine Schrift verschwindet, und läßt eine andere hervortreten.

Mit einer klaren Auflösung von gemeinem Vitriol und Wasser, schreibe man weitläuftig auf Papier, so wird nach der Abtrocknung nichts davon zu sehn seyn. Nun zerreibe man etwas Zunder sehr zart und zersetze es mit Gummiwasser, so wird es Dinte ähnlich. Damit schreibe man zwischen den ersten Schriftzügen. Wird nachher diese Schrift mit einem Schwamm und Galläpfelwasser abgewaschen, so verschwindet sie, und die vorhin unsichtbare kommt zum Vorschein.

20.

Mit hellen Flüssigkeiten zu schreiben, daß es schwarz wird.

Man mache ein Pulver aus Galläpfel und Vitriol, und reibe es so lange aufs Papier, daß dieses rauch wird. Nun schreibe man, wenn man täuschen will, auf das so zubereitete Papier, welches man, wie zufällig liegen hat,

wenn auch mit Wasser, so wird die Schrift gleich leserlich seyn.

21.

In einer Flüssigkeit, die sich in einem Glase befindet, Buchstaben hervor zu bringen.

Man löset in ohngefähr 4 Unzen Scheidewasser, so viel Kreide auf, als sich auflösen will, und thue zuletzt noch etwas überflüssige Kreide, klar gestoßen hinzu, daß die Flüssigkeit etwas dicke, wie Milch werde. Ferner löset man auch ein Quentchen feines Silber in Scheidewasser ganz auf, und schüttet beide Auflösungen zusammen. Dies Gemengsel füllt man in ein länglichtes weißes Medizinglas, das davon ganz voll wird, und pfropft es fest zu. Wenn man nun solches gebrauchen will, so schneidet man einen Streifen Papier von der Größe, daß er grade das ganze Glas überziehet, wenn man ihn darum legt. In der Mitte des Streifens schneidet man die Buchstaben eines kurzen Wortes aus, so, daß das Wort auf der einen Hälfte des Glases zu stehn kommt. Hierauf legt man nun das Papier mit den ausgeschnittenen Buchstaben um den Bauch des Glases, und umwindet es sowohl über den Buchstaben, als unter denselben mit starkem Zwirn. Doch darf kein Faden davon mit über die Buchstaben herüber gehn. Nun wird das Glas in die Sonne gesetzt, daß die

Strahlen derselben, die ausgeschnittenen Buchstaben bescheinen, und auf die Oberfläche des Liquors im Glase fallen, so weit die Ausschnitte gehn, so wird das hierdurch erwärmte, eine schwarze Farbe bekommen, und die Buchstaben darstellen, unterdeß alles übrige weiß bleibt. Man nimmt nun die Umgebungen des Glases behutsam los, denn die mindeste Bewegung zerstört die Buchstaben. Wird das Glas an einem dunklen Ort bewahrt, so kann es oft zum Experiment dienen.

22.

Das Blut des heiligen Januarius nachzuahmen.

Man nimmt 3 Quentchen Terpentinöl, und 1 Quentchen Wallrath, läßt beides an gelinder Wärme in einem Glase schmelzen, und schüttet etwas klar gestoßene Alkanna hinzu, bis es eine bluthrothe Farbe bekommt. Dies gerinnet bey gelinder Kälte, und sieht wie Blut aus, wird aber flüßig, sobald man es in die volle Hand nimmt, und so erwärmt. Man frägt also: ob das Blut im Glase fließen oder gerinnen soll, und bewirkt in Gegenwart der Zuschauer, dies Wunder durch eine Zauberformel.

23.

Im Sommer Wasser in Eis zu verwandeln.

Man läßt Glaubersalz durch Wärme zu Pulver zerfallen, setzt zu 1 Loth davon 3 Loth Wasser in einem Glase, und rührt es schnell mit einem Holze um, so entsteht eine Dickigkeit im Wasser, die wie Eis aussieht.

24.

Ein Zimmer mit Dampf ohne Rauch zu füllen.

Man setze heimlich 2 porcellaine Schälchen, das eine mit 2 Drachmen Salzgeist, das andere mit 1 Unze Salmiackgeist, auf dem eingeheitzten Stubenofen, offen hin, so wird eine sichtbare Wolke das Zimmer sehr bald, und ohne daß andere die Ursache zu begreifen wissen, anfüllen.

25.

In einer warmen Stube aus Wasser Eis zu machen.

Man nimmt Schnee, oder klein gestoßenes Eis, und vermischt es auf einem Teller mit Salz. Hierauf setzt man einen andern Teller

mit kaltem Wasser, und beide zusammen auf ein lebhaftes Kohlenfeuer. In dem Maaße, als dies auf dem untern Teller befindliche Eis schmilzt, friert das Wasser auf dem obern, bis es Eis wird.

26.

Feuer durch Wasser zu verursachen.

Man nimmt ungelöschten Kalk, und begießt ihn, so wird es alles Umgebende anzünden können, und bis zur Flamme kommen.

27.

Wasser von einer Schüssel in einen leeren Topf steigen zu lassen.

Man thue so viel Wasser in eine Schüssel, daß der Topf, den man hernach gebrauchen will, beinahe davon erfüllet werde. Sodann lasse man in dem Topfe etliche Bogen Papier verbrennen, und stürze sodann den Topf mit seiner Mündung schnell in die Schüssel mit Wasser, so wird es begierig hineinsteigen, und die Schüssel leer werden.

28.

Zu machen, daß ein Glas nicht von der Stelle zu nehmen ist, ohne alles Wasser daraus zu verschütten.

Fülle ein Glas mit Wasser durchaus voll an, lege ein Blatt Papier darauf, welches das Wasser und den Rand des Glases auf allen Seiten bedeckt. Setze die Fläche der Hand auf dies Papier, nimm das Glas mit der andern Hand, kehre solches schnell um, und stelle es auf einen ebenen glatten Tisch, ziehe dann das Papier darunter sachte hinweg, so bleibt das Wasser im Glase hängen, daß keine Luft hinein kommen kann, und niemand kann es wegnehmen, ohne alles Wasser daraus zu verschütten.

29.

Durch einen Faden jemand seine Gedanken mittheilen.

Man schaft sich 2 Stäbe von Holz, einen Schuh lang, theilt jeden durch 24 gleich weit von einander entfernte Einschnitte, und schreibt auf jeden einen Buchstaben des Alphabets. Das eine Stäbchen behält man, das andere giebt man dem Freunde. Will man nun etwas Geheimes entdecken, so nimmt man einen weißen Faden und misset damit zuerst vom An=

fang des Stäbchens, bis zur Kerbe des ersten Buchstaben, derjenigen Worte, welche der Freund lesen soll, und bezeichnet daselbst den Faden mit einem Punkt von schwarzer Dinte. Dann legt man diesen Punkt auf den Anfang des Stäbchens, misset von da an bis zur Kerbe des andern Buchstabens des Schreibens, und bezeichnet den Faden wieder mit einem Dintepunkt. Ferner wird von diesem Punkt an, wieder von dem Anfang des Stäbchens, bis zum dritten Buchstaben gemessen, und mit Dinte bezeichnet, und endlich immer so fort, bis zum letzten Buchstaben der Worte, die man jemanden wissen lassen will. Wo ein Wort zu Ende ist, kann ein anderer farbiger Punkt gemacht werden, wodurch man sich aber beim Messen nicht muß irren lassen. Hernach wickle man den Faden auf ein Knaul, fange aber bey dessen Ende an zu wickeln, daß der Anfang heraus komme. Der Correspondent misset nun den ihm zugeschickten Faden nach seinem Stock, schreibt sich die Buchstaben auf, und findet so die Worte heraus.

30.

Einen Ring aus einer Schale mit Wasser mit trocknen Fingern zu ziehn.

Man nehme eine flache ebene Schale, gieße ein halbes Kelchglas Wasser hinein, und lege darin einen Ring. In das wieder ausgetrocknete Glas werfe man ein angezündetes Papier,

und sobald es verlöscht, stürze man das Glas umgekehrt ins Wasser, so zieht es alles Wasser an sich, und läßt den Ring in der leeren Schale liegen, den man mit trocknen Fingern heraus nimmt.

31.

Eine unsichtbare Schrift auf Glas zu schreiben und sichtbar zu machen.

Man macht einen Griffel von Spanischer Kreide, schreibt damit auf Glas und wischt das Aeußere der Schrift mit einem leinenen Lappen leicht wieder ab. Nun zeigt man das Glas rund, niemand siehet was, bis man daran haucht, dann kommt die Schrift zum Vorschein, verschwindet wieder und ist so oft hervorzulocken, als jemand will.

32.

Einer Person die Zahl zu nennen, welche sie in Gedanken hat.

Wenn man einer Person befohlen hat, sich eine Zahl nach ihrem Belieben zu denken, so läßt man ihr solche verdoppeln, noch 4 addiren und die ganze Summe mit 5 multipliciren. Zu diesem letzten Produkt läßt man noch 12 addiren und alles mit 10 multipliciren.

Endlich befiehlt man ihr, von dieser letzten ganzen Summe 320 abzuziehen, und fragt sie, wie viel nach diesem noch übrig geblieben sey. Von dieser Summe schneidet man die zwei letzten Zahlen ab, und die vorhergehende Zahl ist alsdann diejenige, welche die Person sich gedacht hatte.

33.

Wie man auf jeden Tag im Winter sich frische Hyacinthenblumen schaffen kann.

Man nehme in dieser Absicht einige Stück Hyacintenzwiebeln, und lege sie den 25sten November aufs Wasser in die dazu bestimmten Gläser. Fahre damit bis zum 24sten Februar fort, mit frischen Zwiebeln ein gleiches zu thun, so wird die Flor auf Weihnachten angehn und bis zum Anfange der folgenden dauern, und so wird man den ganzen Winter hindurch bis in die Hälfte des März, alltäglich frische Hyacinthen haben.

34.

Eine Karte anzuzeigen, die eine Person aus dem Spiele gezogen hat.

Man läßt eine Person auf eine ihr unmerkliche Weise eine lange Karte ziehn, die

man in das Spiel gesteckt hat, und die man kennt, worauf man das Spiel zum Mischen hingiebt und bestimmen läßt, ob man die Karte nennen oder abheben soll, und nach der Antwort zu Werke geht; da es denn nicht schwer ist, die längste Karte zu sehen. Ja man kann sie unter ein Tuch legen lassen und nach dem Gefühl die längste herausziehn.

35.

Zu machen, daß in einem Ey eine Karte steckt.

Spalte eine Karte, die der langen gleich ist, rolle sie fest zusammen, stecke sie in ein ausgeblasenes Ey, in welches eine möglichst kleine Oeffnung gemacht ist, die man nachher wieder mit Wachs fein zuschmelzt. Man lasse nun die lange Karte aus dem Spiele ziehn und wiederhineinstecken, mache allerlei anscheinende Zaubermittel, und gebe dann das Ey zum Zerbrechen; so findet sich die Karte darin.

36.

Durchs Schnupftuch die Karte zu finden, die eine Person gezogen hat.

Man lasse eine beliebige Karte aus einem Spiele ziehen und sage, daß man sie wieder

hineinstecke. An dem Orte, wohin sie gelegt wird, hebe man heimlich die Karten ab, so wird die hineingesteckte die oberste seyn müssen. Lege hierauf das Spiel auf den Tisch, bedecke es mit dem Schnupftuch und greife die oberste Karte scheinbar mit vieler Mühe heraus.

37.

Ein Kartenspiel nach geschehener Vermischung in viele Häufchen zu theilen, und so zu legen, daß beliebig die untersten Blätter Figuren sind oder nicht.

Hierzu muß man ein besonderes zubereitetes Kartenspiel haben, worin die Bilderkarten unten und oben, und die schlechten aber an der Seite um eine Linie abgekürzt seyn müssen. Sollen nun die untersten Häufgen, die daraus gemacht werden, Bilder seyn, so wird das Spiel nach der Breite, im Fall man aber schlechte Karten unten haben will, nach der Länge abgehoben.

38.

Feuer und Knall durch Vermischung von Feuchtigkeit hervorzubringen.

Man legt in eine kleine töpferne Büchse ½ Loth Terpentinöl und bindet sie an einem

langen Stock fest. Dann vermischt man in einer andern größern Büchse eine Drachme rauchenden Salpetergeist mit eben so viel Vitriolöl, und stellt sie an einen feuerfesten Ort auf einen erhabenen Platz, wo kein Schade zu besorgen ist. Dann legt man den Stock mit der Büchse, worin das Terpentinöl befindlich ist, auf eine kleine Unterlage, die in der Nähe der andern Büchse seyn muß, dergestalt, daß eine in gehöriger Entfernung stehende Person durch Umdrehen des Stocks das Oel auf einmal in die andere Büchse schütten kann. Worauf dann sogleich Flamme und Knall als aus einer losgeschossenen Pistole entsteht.

39.

Künstliche Kälte zu verursachen, wenn es heiß ist.

Man füllt eine kleine Phiole mit Wasser, bewindet sie mit feiner Leinwand, taucht sie in Aether und setzt sie der streichenden Luft aus. Wenn sie trocken worden, kann sie noch etlichemale in Aether getränkt werden, worauf man nach 7 — 8 Minuten Eis erhält.

40.

Eine Flamme ohne Feuer hervorzubringen.

Man nehme eine Drachme frisch verkalkte Bittersalzerde in ein porcelaines Gefäß, und

gieße darauf mit einmal 4 Drachmen konzentrirte Vitriolsäure, so sprühet es Funken und giebt eine Flamme.

41.

Wolken aus leeren Gefäßen hervorzubringen.

Man nehme zwei porzelainene Obertassen, in die eine wird etwas Salzsäure geschüttet, darin umgeschwengt und wieder ausgegossen. In die andere schütte man etwas Salmiakgeist, schwenke solche ebenfalls darin herum und gieße ihn hinaus. Die Tassen müssen dabei von einander entfernt seyn. Hierauf zeigt man schnell, daß beide Tassen leer sind, und setzt sie nun ganz nahe neben einander, da sich denn augenblicklich eine Wolke bildet, die sich Anfangs concentrirt und nachher immer verdünnter zeigt, bis sie verfliegt.

42.

Rothe Flüssigkeit in blaue zu verwandeln.

Man weicht ungefähr ein Quentchen Lackmuß mit 8 Loth Wasser, läßt es 24 Stunden stehen, worauf eine schöne blaue Flüssigkeit abläuft; wenn hierzu Wasser mit fixer Luft geschwängert gegossen wird, so nimmt es eine rothe Farbe an, diese zeigt man, und verspricht, durch eine Zauberei sie blau zu machen,

denn wenn sie in einem Kelchglase der Luft ausgesetzt hingestellt wird, kehrt die blaue Farbe von selbst zurück.

43.

Einen Stab auf zwei Gläser gelegt zu zerschlagen.

Man setzt zwei mit Wasser angefüllte Trinkgläser von gleicher Höhe auf zwei nahe bei einander stehende Tische, die ebenfalls gleich hoch sind, legt über die Gläser einen starken Stab, welcher sehr dürre und brüchig seyn muß, und die Gläser nur auf einer Seite berührt. Dann thut man mit einem stärkern Stock einen schnellen Schlag gerade auf die Mitte des querliegenden Stabes, und es wird derselbe, ohne Verletzung der Gläser, entzweispringen.

44.

Eine hölzerne Kugel von selbst lauffen zu machen.

Man bohrt in die hölzerne Kugel mehrere Löcher, gießt Quecksilber hinein und macht sie mit hölzernen Pflöcken wieder zu, so rollt sie von selbst auf dem Tische hin und her.

45.

Einen Vogel am Spieß sich selbst umwenden zu machen.

Man macht den Spieß von einer Haselruthe. Die Fasern dieses Holzes ziehen sich von der Hitze nach der Länge zusammen, und verursachen dadurch eine Zeitlang, bis sie von der Hitze zerstört sind, eine wurmförmige Bewegung.

46.

Ein lebendiges Huhn ungebunden still hinzulegen.

Man macht zum Schein einen Zirkel mit Kreide und allerlei willkührliche Figuren, nun läßt man sich den Hahn geben, drückt ihn auf den Boden mit dem Schnabel zur Erde nieder. Anfangs widersetzt er sich, dann fügt er sich in sein Schicksal. Nun streicht man etwas Kreide auf den Schnabel und zieht einen Strich auf dem Fußboden, so glaubt er sich festgebunden, sieht den Strich, so lange man sich ruhig hält, starr an, und springt durchs Wort erschrocken auf, so bald man es ihm befiehlt.

47.

Wasser in Branntwein zu verwandeln.

Man läßt das Wasser in einer Bouteille schmecken, daß es wirklich Wasser ist. Dann

füllt man damit ein kleines Glas, das ungefähr 3 — 4 Löffel voll Wasser enthält, und einen engen Hals hat, ganz voll. Dann muß eine Obertasse, mit starkem Branntwein angefüllt, zur Hand seyn. Nun hält man das Glas mit dem Zeigefinger zu, wendet es um, steckt den Hals in den Branntwein, zieht den Finger ab, und hält es so untergetaucht drei bis vier Minuten. Dann fährt man mit dem Finger wieder unter den Hals des Glases, hält die Oeffnung zu, kehrt es um, und läßt einem jeden untersuchen, daß nun Branntwein darin ist, oder, wie man sagt, daß das Wasser sich in Branntwein verwandelt habe.

48.

Einen Teller unter einem darauf liegenden Eye wegzuschlagen, daß das Ey in ein Glas fällt und ganz bleibt.

Man stellt ein Bierglas über halb mit Wasser gefüllt, auf den Tisch, darauf legt man einen glatten hölzernen Teller, und mitten auf demselben, just über das Glas, stellt man ein zusammengerolltes Kartenblatt, und legt darauf das Ey. Jetzt faßt man mit der linken Hand das Glas an, giebt dem Teller mit der rechten Hand einen geschwinden Schlag seitwärts. Hierdurch wird dieser unter dem Ey wegschnellen, das Ey aber ins Wasserglas fallen.

49.

Einen Theekessel an ein auf den Rand des Tisches gelegtes Messer zu hängen.

Das Messer wird mit dem Stiele an das Ende eines Tisches gelegt, so, daß die ganze Klinge über dem Tisch absteht. Wollte man an die Klinge einen Theekessel mit seinem Biegel hängen, so würde der herunterfallen. Wenn man aber den Theekessel ohne Deckel mit seinem Biegel auf der Klinge bis an den Tisch anschiebt, und ein rundes Stück Holz, das vom Boden des Kessels bis an die durch den Biegel hervorragende Klinge reicht, und so lang ist, daß es zwischen die erwähnten beiden Punkte recht eingeklemmt werden muß, gleich einer Stütze aufstellt, so wird der Kessel ohne Unterlage am Messer hängen bleiben.

50.

Zwei Messer an ein Hölzgen zu befestigen und letzteres mit seinem untern Theil auf den Finger zu legen, ohne, daß die Messer fallen.

Man nehme ein rundes Stückgen Holz, etwa einen Finger lang und einen halben Finger dick, stecke an einem Ende desselben zu beiden Seiten zwei Messer mit ihren Spitzen, so,

daß sie vorn mit dem Hölzchen zwei scharfe Winkel machen. Das Ende ihrer Stiele hingegen muß mit dem andern Ende des Stäbgens in einer Linie stehen. Wenn die Messer in die rechte erforderliche Lage gebracht sind, die erst in jedem Fall durch Versuche gefunden werden muß, so wird das Hölzgen mit den beiden Messern, wenn man ersteres auf die Spitze des Fingers legt, in der Luft schwebend bleiben. Findet sich aber das erforderliche Gleichgewicht noch nicht, so sind entweder die Messer unten zu weit von einander, oder zu nahe gegen einander, oder das eine ist schwerer, als das andere; oder das Hölzgen ist zu lang oder zu kurz. In diesen Fällen ist die Ursache aus dem Anschein leicht zu finden, und durch Biegung der Messer abzuhelfen. Wenn z. B. das Hölzgen etwas zu kurz ist, so werden sich die Messerspitzen mehr über sich richten und die Stiele sinken. Ist aber das Hölzgen zu lang, so werden sich die Messer nach ihren Spitzen niedersenken. Ist hingegen der Winkel, welchen beide Messer machen, nicht gleich, oder ein Messer schwerer, als das andere, und also eins von beiden sich auf einer Seite senkt, so darf es nur etwas einwärts gebogen werden. Auf solche Art hilft man so lange nach, bis das Hölzgen und die beiden Messer horizontal schweben. Der Grund dieser Erscheinung liegt darin, daß bei dieser Richtung der Schwerpunkt am Ende des Hölzgens befindlich ist, wo solches auf dem Finger oder einem andern Körper ruht. So kann also das

Hölzgen auf den Rand eines Trinkglases gelegt werden, und es kann jemand das Glas ausleeren, ohne, daß diese Messer sinken.

51.

Daß jemand, welcher nahe bei einer offenen Thür steht, dennoch nichts mit einem Wurfe hinauszuwerfen, im Stande sey.

Man lasse eine Person 3—4 Schritt von einer geöffneten Thür rückwärts stehen, erlaube ihr den Kopf links nach der Thür zu wenden, mit der rechten Hand aber soll sie ein Tuch oder einen andern Körper durch die Thür werfen. So leicht dies auszuführen scheint, so wird man dennoch seine Lust sehen, wie alle diejenigen, welche sich solches ohne Schwierigkeit zutrauen, dennoch sehr weit vom Ziel treffen werden. Wer das Loch treffen will, muß seinen Wurf so thun, als wollte er 2—3 Schritt dabei vorbei rechts werfen.

52.

Eyer von einer außerordentlichen Größe zu machen.

So unmöglich dies scheint, so ist es doch eben so möglich, als ein Ey auf seine Spitze

zu stellen. Man nimmt 6 oder 8 Eyer, läßt das Weiße in eine Schüssel besonders laufen, und das Gelbe auch für sich. Die Dotter füllt man in eine kleine Blase, und schnürt sie so fest, als thunlich, mit Bindfaden ein, so, daß das Ganze eine runde Figur bekomme; dann steckt man die Blase in kochendes Wasser, und erhält sie so lange darin, bis die Dottern zu einem harten Stücke geworden sind; hierauf bringe man das Weiße in eine Kälberblase, stecke die aus der vorigen Blase wieder herausgenommene Dotter mitten hinein, binde sie in einer eyförmigen Figur zusammen, lasse sie $1\frac{1}{4}$ Stunde in kochend Wasser liegen. Wenn die Blase aufgeschnitten worden, wird sich dennoch ein großes Ey darin finden, das man mit frischgebranntem Gypspulver in Wasser angerührt bestreicht, um die Schaale nachzubilden, die man noch abpoliren muß.

53.

Die zwei Zauberkarten.

Man bedient sich hierzu eines viereckigen Kastens von vier Zoll in Quadrat und sechs bis acht Linien tief; das Inwendige desselben bedeckt man mit einem Pappdeckel, der eine Oeffnung hat. In dem Mittelpunkte dieses Kästchens und unter diesem Pappdeckel setzt man eine Spitze, auf welche ein Ring von Pappe, der mit einer Magnetnadel versehen ist, aufgesetzt werden kann. Auf diesen Ring

aber werden zwei Karten gemahlt. Nun nimmt man einen magnetischen Stock und ein Kartenspiel, worin eine von den Karten, die auf dem Ring von Pappendeckel gemahlt sind, eine Linie länger, als die übrigen Karten ist, und die andere eine Linie breiter. Wenn man nun das magnetische Stäbchen auf den Tisch legt, so, daß der Nordpol des darin liegenden Stäbchens die Mitte einer der äußersten Seitenwände des Kästchens berührt, so wird der Ring vom Pappendeckel, in welchem die Magnetnadel steckt, sich herumdrehn, so, daß die Nadel ihren Südpol dem Nordpol dieses Stäbchens darbieten wird. Wenn man hingegen eben diese Seite des Kästchens den Südpol des Stäbchens entgegenhält, so wird die in dem Ringe verborgene Nadel mit ihrem Nordpol sich zu demselben hinwenden. Folglich wird man durch das Loch, welches in dem Pappendeckel angebracht ist, die eine oder die andere Karte erblicken. Man kann einem andern das Kartenspiel mischen lassen, weil man durch das Gefühl leicht unterscheidet, welche Karte länger oder breiter ist. Wenn man hierauf das ganze Spiel darbietet, die zwei Karten ziehen zu lassen, so muß man machen, daß sich solche natürlicherweise an demjenigen Orte des Spiels finden, wo man die Finger hinlengt, um die Karte zu ziehen. Man läßt zwei Personen die auf dem Pappendeckel gemalten Karten auf eine gezwungene Art ziehn, setzt das Kästchen auf den Tisch, und indem man, wie von ungefähr das magnetische Stäb-

chen in der Hand hält; so fragt man eine von diesen Personen, welche eine Karte gezogen haben, ob diejenige Karte, welche sie selbst gezogen hat, oder die der andern, sich zuerst im Kästchen zeigen soll? Hierauf berührt man das Kästchen mit dem Zauberstab, und legt es, wie, wenn man sie gleichsam die Hand frei machen wolle, um das Kästchen desto leichter aufmachen zu können, auf den Tisch hin, und nachdem man einige Augenblicke gewartet, damit der Ring vom Pappendeckel Zeit bekomme, sich in Ruhe zu setzen, und sich nach der Lage zu richten, welche man dem Stäbchen gegeben hat, so öffnet man das Kästchen und läßt die verlangte Karte sehen. Damit aber auch die andere Karte zum Vorschein komme, muß man die andere Seite des Stäbchens eben diese Seite des Kästchens berühren lassen.

54.

Die Kunst, ohne Farben zu malen.

Man zeichnet auf Papier eine beliebige Vorstellung, so zu einer Illumination gebraucht werden soll; und anstatt solche mit Farben auszumalen, bekleistert man solche mit Streifen Papier ein= oder mehreremal, nachdem die Durchsichtigkeit groß, kleiner, oder der Gegenstand im halben oder ganzen Schatten liegen soll; gerade, schwarze Linien werden mit

Bindfaden gezogen, und diese Bekleisterung geschieht auf der linken Seite des Papiers. An den Orten, wo sich die Farben bei der Erleuchtung verwaschen sollen, werden die Stellen des dicken Papiers ein wenig beschabt und zur Hervorbringung der reinsten Farben kann man sich der seidenen Zeuge mit Vortheil bedienen.

55.

Die drei Zauberspiegel.

Man lasse sich einen dreieckigen Kasten machen, dessen Seiten einander gleich sind; gebe jeder Seite 15 Zoll Breite und 8 Zoll Höhe, bedecke den Kasten mit einem gläsernen durchsichtigen Zeug versehenen Rahm darin, und zwar auf jeder Seite stelle man einen Spiegel, alle gleich groß auf, wovon aber die Hinterlage an den Stellen, wo Löcher im Kasten sind, weggekratzt werden muß, damit man hineinsehen könne. Lasse auf beiden Seiten von drei sehr dünnen Pappdeckeln verschiedene Vorstellungen malen, die so beschaffen sind, daß sie ausgeschnitten werden können, und setze solche in den Kasten. Sie müssen aber sehr stark ausgeschnitten werden können, damit man durch diese Vorstellungen die Theile des Spiegels sehen könne und die Gegenstände durch die gegenseitige Strahlenbrechung dieser Spiegel auf eine angenehme Weise öfters wiederholt werden. Wenn man in dem Kasten

auf die angezeigte Weise dreierlei gemalte Vorstellungen so gesetzt hat, daß sie eine sechseckige Figur unter sich ausmachen können, so wird man, wenn man durch ein jedes der drei Löcher, die auf den Seiten des Kastens gemacht worden, hinein sieht, auch immer eine verschiedene Vorstellung sehen, welche einen weit größern Raum einzunehmen scheint, als der ganze Kasten hat, und dadurch einen komischen Eindruck auf den nicht wissenden Zuschauer macht.

56.

Ein Feuer zu machen, das nicht über, sondern unter sich brennt.

Dies kann mit Steinöl leicht geschehen. Man hält es unter ein brennendes Licht, so geht die Flamme statt über sich, abwärts, und zündet es an.

57.

Die angenehme Erscheinung.

Man nehme ein Stück Kunkelschen Phosphor, wie eine Erbse groß, und schneide es in kleine Stücke, diese lege man in ein Glas, das halb voll reines Wasser ist, und lasse dies Wasser in einem irdenen Gefäß über einem gelinden Feuer stehen. Nun nehme man

ein kleines weißes gläsernes Fläschgen, das etwas lang und schmal ist, und einen sehr engen Hals hat, auch mit einem geschliffenen gläsernen Stöpsel gut verschlossen werden kann. Dieses Fläschgen tauche man ohne Stöpsel in siedendes Wasser, und lasse das sich hineingezogene Wasser wieder hinauslaufen, fülle es dagegen mit kochendem Wasser, worin sich der zerschnittene Phosphorus befand, verschließe es sogleich und beklebe den Stöpsel mit Mastix. Wenn man nun dieses Fläschgen an einem finstern Ort setzt, so wird es einige Monate hindurch leuchten, wenn es nur nicht geschüttelt wird. Schüttelt man es aber bei warmer trockner Witterung, so schießen mehrere Blitze aus dem Wasser empor. Man kann sich noch auf andere Arten mit diesem im Wasser enthaltenen Phosphorus belustigen, wenn man das Gefäß, worin es sich befindet, mit Papier bedeckt und Buchstaben oder Figuren darin ausschneidet, denn diese werden im Dunkeln leuchten.

58.

Phosphorus zu machen, der sich von der Luft entzündet.

Man nehme 8 Loth römischen Alaun, der röthlich aussieht, stoße ihn klein, vermische ihn mit 2 Loth Roggenmehl, thue ihn in eine eiserne Pfanne und lasse ihn, unter beständigem Umrühren aufkochen, bis die Masse trocken

und schwarzbraun ist. Dann bricht man solche in Stücken und legt sie in einen gläsernen Hafen, der gegen dieses Gewicht 10 Loth hält. Nun setzt man sie in reinen trocknen Sand, giebt nach und nach Feuer, bis der Kolben mit der Materie roth glühet. Wenn oben auf dem Kolben ein blauer Dunst sich zeigt, so ist es genug gekocht. Dann läßt man es abkühlen, stopft es mit einem Korkstöpsel zu, und läßt es von selbst erkalten. Hernach nimmt man es heraus und thut es schüttelnd geschwind in ein anderes Glas, das man mit einem geschliffenen Stöpsel und Blase wohl verwahrt, damit keine Luft dazu komme, sonst würde es sich entzünden und Schaden thun, wofür man sich also zu hüten hat.

59.

Blitz und Knall vermittelst des Kochsalzes hervorzubringen.

Man gieße geschmolzenes noch glühendes Kochsalz in eine warmgemachte und vollkommen gesättigte Sole, so wird im Augenblick der Mischung ein heftiger Blitz und Knall entstehen.

60.

Zu machen, daß der beste Springer nicht über einen Strohhalm springen kann, wenn er gleich davor steht.

Die Bedingungen, welche diese Bewegungen unmöglich machen, sind, daß er also gerade hinüber springe, ohne weder die Knie, Leib oder Kopf zu biegen; geht er diese Stücke ein, so muß er vor dem Strohhalm stehen bleiben, denn er steht in dem Ruhewinkel, aus welchem er seinen Körper ohne Bewegung der Knie und des Kopfs niemals bringen kann. Hieraus ist auch zu erkennen, warum ein Mensch, wenn er etwas von der Erde aufheben will, den Fuß hinterwärts kehrt, zugleich aber den andern Fuß vorsetzt, daß die Direktionslinie zwischen die Füße falle. Er würde krum beugen, vorwärts fallen, wenn er das aus der Acht ließe, oder sich gar nicht bücken können.

61.

Das Glas Wasser, welches zufolge einer frühern Angabe nicht, ohne auszuschütten, von der Stelle zu bringen war, dennoch fortzuschaffen, ohne zu gießen.

Wenn das Wasser auf dem Tische steht, und der Boden des Tisches den Boden des

Glases vorstellt, so nehme man ein Brettchen, Stück Pappe oder auch ein Buch, halte es fest an den Rand des Tisches, dergestalt, daß die Fläche des Tisches mit der Fläche des Brettchens in einer horizontalen Ebene liegt, schiebe das Glas auf das Brettchen und drehe es herum, so, daß das Brett den Deckel des Glases macht, da es zuvor der Boden war; so wird natürlich kein Wasser hinausfließen können.

62.

Einen Pfennig in ein Glas zu schlagen.

Mitten auf eine Bank ohne Lehnen, setzt man ein Glas, darauf legt man einen Teller, auf diesen Teller setzt man wieder ein Glas, und fährt fort, bis 5 Teller und 4 Gläser übereinander stehn. Wenn man nun die Bewegung ins Werk stellen will, so nimmt man eine Serviette oder Schnupftuch, wickelt solches eine Spanne lang also zusammen, daß es oben etwas spitzig, unten aber breiter ist, damit es in das oberste Glas gesteckt werden kann, welches sehr gerade geschehen muß. Oben auf die Spitze legt man einen Pfennig, nimmt einen starken Stab und bringt mitten in die aufgerollte Serviette einen Querstrich von oben gezogen an, daß sie aus dem Glase springen und der Pfennig hineinsinke, welches gewiß geschehen wird, weil der Strich von der Höhe her geschwind geschehen und mithin die Gewalt an

die Rolle der Serviette gekommen, ohne, daß der Pfennig etwas davon empfand; die Rolle aber, da der Schlag von oben herkömmt, das Glas gleich abwärts drückt, daß es nicht umfällt.

63.

Ein Glas also zu stellen, daß es durch den Schlag nicht könne getroffen werden.

Man stelle ein kleines Glas auf den Tisch und hänge einen Stab an die Decke perpendikulär herab, und frage, woher der Schlag geschehen soll? Sagt nun der Schlagende, daß er den Schlag gegen die rechte Hand führen werde, so stelle man ihm das Gläsgen eben auf die Gegend, nahe an den Stab; wenn er nun den Schlag führt, so bleibt das Gläschen stehen, indem die Bewegung des Stabes gegen die Gegend geschehen muß, gegen welche der Widerstand geschieht. Will man aber das Gläslein wegschlagen, so muß dasselbe gegen links gestellt werden; wenn der Schlag gegen die rechte Hand geschieht, und in diesem Fall wird es aus vorigem Grunde durch den Stab in seiner Bewegung können berührt und fortgestoßen werden.

64.

Einen Menschen so zu setzen, daß er nicht aufstehen kann.

Er setzt sich so nieder, daß die Schenkel mit der Hüfte einen rechten Winkel machen, daß die Füße an ihrem Orte stehen bleiben, daß er sich weder anlehnen, noch vorwärts biegen, sondern im rechten Winkel aufstehen soll. Geht der Sitzende diese Bedingungen ein, so ist es ihm nicht möglich, aufzustehen, denn er wird die Schwere des Körpers nicht auf die Beine bringen können, sondern auf jedem Fall irgend einen Theil des Körpers bei dem Versuch bewegen, den er nicht zu rühren versprochen hatte, und also eine hierauf eingegangene Wette verlieren.

65.

Die Wette zu gewinnen, daß zweimal Sieben Zwölfe ist.

Man schreibt mit Kreide die Zahl 12 mit römischen Zahlen, also XII, auf den Tisch, streicht die untere Hälfte mit den Fingern davon weg, so bildet die obere Hälfte die Zahl VII, und wenn die untere Hälfte wieder hinzu kommt, so ist es die Figur XII.

66.

Aus drei mit Kreide geschriebenen Strichen 9 zu machen, ohne die schreibende Kreide anzurühren.

Man mache mit Kreide drei Striche, III, auf den Tisch, schlage mit der flachen Hand darauf, so stehn sie auf der Hand, machen also 6 Striche, drückt alsdann die Hand gegen die Stirne, so sieht man auch hier drei Striche, und hat also neun Striche.

67.

Mit einer Stange Siegellak den Pfropf aus einer Bouteille zu bringen.

Man macht das Siegellack heiß und läßt es auf den Pfropf tropfen, befestigt auch zugleich die Stange Siegellack auf demselbigen, stellt die Bouteille eine Weile hin, bis der Siegellack darauf erkaltet und festhält, dann faßt man die Stange in der Hand und zieht sie grade in die Höhe, so geht der Pfropf, und steckte er noch so tief, mit heraus.

68.

Pflaumen ohne Messer zu schälen.

Man wirft sie in warme Seifensiederlauge, läßt sie ¼ Stunde liegen, so läßt sich die Haut mit einem Lappen wegwischen.

69.

Eine grüne Pyramide mit Salat, welchen man essen kann, auf der Tafel zu präsentiren.

Man lasse sich einen unten breiten oben spitzzulaufenden Topf machen, welcher oben eine kleine Oeffnung hat, Wasser hineinzugießen, und längst dem Topf in die Höhe müssen Furchen oder Rillen laufen, wohinein man Sand thun kann. Darin wird Kreßsaamen geworfen; und da der Topf, der nicht glasürt seyn muß, mit Wasser gefüllt ist, so schlägt Feuchtigkeit durch und giebt dem Saamen Nahrung. Wenn sie nun völlig grün überwachsen ist, setzt man sie auf den Tisch.

70.

Zu machen, daß Wein den Citronengeruch und Geschmack annehme.

Man nehme das Glas Wein, halte es an

ein Licht, nehme eine Citronenschale und spritze das Oel, das darinnen ist, durch das Licht in das Glas, so nimmt er den Geschmack an.

71.

Das gemahlte Chinesische Spiegelglas nachzumachen.

Ehe man das Zinnblättchen über das Spiegelglas legt, so zeichnet und mahlt man das, was man will, auf dasselbe ab. Das reinste Zinn ist das beste. Es muß aber Wasserfarbe seyn, und der Grund sehr leicht aufgelegt werden. Man läßt es so zwei oder drei Tage ruhen und dann zur Verzierung des Glases bedienen. Die Mahlerei wird auf solche Art genau aufgetragen und eine angenehme Wirkung thun.

72.

Die fliegende Feder.

Man nehme eine Glasröhre, reibe sie und lasse 8—9 Zoll von ihr eine kleine Feder liegen. Diese wird sogleich von der Röhre angezogen werden und 2 bis 3 Secunden an ihrer Oberfläche hängen bleiben. Dann aber wird sie zurückgestoßen werden, und wenn man die Röhre unter sie bringt immer in einer beträchtlichen Weite von ihr fortfliegen, ohne der Röhre

wieder näher zu kommen, wofern sie nicht erst eine leitende Substanz berührt hat. Wer die Röhre zu führen sich Uebung verschafft, kann die Feder beliebig im Zimmer umherfliegen lassen. Eine Abänderung dieses Versuchs, die eine Person hält, eine geriebene Röhre von glattem Glas in der Hand, eine andere, aber eine von mattgeschliffenen, eine Stange Siegellack oder einen andern negativen elektrischen Körper. Beide stehen $1\frac{1}{2}$ Fuß von einander, zwischen den zwei elektrischen Körpern läßt man die Feder fliegen, so wird sie wechselsweise von einem zum andern hüpfen, und es wird scheinen, als ob beide Personen mit einander Federball spielen.

73.

Der Spaß mit einem electrischen Weinglas.

Man wähle hierzu ein ziemlich großes Glas, vergolde solches von außen entweder ganz, oder damit es nicht so kenntlich werde, schlangenweise um das Glas herum. Oben aber lasse man einen Raum von einem Zoll unbelegt. Eben so läßt man auch die Belegung des Bodens hinweg; schöner und unbemerkt wird freilich die Belustigung, wenn man ein Glas wählt, wo ein Wappen oder sonst eine Verzierung eingeschnitten ist. Will man nun ein solches Glas laden, so fülle man es bis auf einen Zoll hoch, so hoch die Vergulbung geht, mit Wein, und hüte sich sorgfältig, daß

das Unbelegte weder von Innen noch von Außen feucht werde, sonst ist keine Ladung möglich. Zu noch besserer Ladung stelle man das Glas in einen zinnernen Becher, oder was man hat, fahre dann grade an einem, an den Conduktor herabhängenden Drath also hinauf, daß solcher mitten den Wein berühre, und lasse die Maschine einige Mahle drehen. Nun nehme man das Glas von der Maschine hinweg, ziehe es ohne viele Bewegung aus dem Becher, und stelle es zum Trinken hin, dann wird man mit Vergnügen des Durstigen Zähne klappern hören, wenn er zu trinken beginnt.

74.

Von den Erscheinungen, wenn zwei Spiegel mit einander verbunden sind.

Wenn man in einen Spiegel sieht, der perpendiculär auf einem andern steht, so wird das Gesicht völlig ungestaltet erscheinen. Neigt man den Spiegel ein wenig, so, daß er nur einen Winkel von achtzig Graden macht, so wird sich das Gesicht mit allen seinen Theilen zeigen, ausgenommen die Nase und die Stirn. Neigt man ihn aber bis auf sechzig Grad, so wird man sich mit drei Nasen und sechs Augen erblicken. Kurz, diese scheinbare Verunstaltung wird bei einem jeden Grade des Steigens sich verändern, und wenn der Winkel bis zu 45 Grad kommt, wird man sich gar nicht mehr sehen. Wenn man hingegen diese beiden Spie-

gel, anstatt ihnen diese Stellung zu geben, dergestalt setzt, daß sie vertikal zusammenstoßen, so werden ihre verschiedenen Neigungen wieder andere Wirkungen hervorzubringen scheinen, weil die Stellung des Gesichts im Verhältniß gegen diese zwei Spiegel völlig verändert seyn wird.

75.

Daß man seine eigene Gestalt von hinten zu sehen könne.

Solches geschieht vermittelst zweier gegen einander überstehenden oder zu haltenden Spiegeln; je größer sie sind, je besser ist es. In deren vordern, die dazwischen stehende Person ihren Vordertheil und zugleich auch in demselben aus dem daraus präsentirenden Hinterspiegel ihr Hintertheil betrachten könne.

76.

Brennspiegel von Eis und Wasser zu machen.

Von Eis wird er also verfertigt: Man läßt Wasser eine Viertelstunde lang überm Feuer kochen, damit die Materie aus der Luft desto besser abdampfe und das Eis desto durchsichtiger werde. Dies Wasser setzt man an die Kälte und läßt es frieren, welches geschieht,

ohne, daß es Blasen ansetzt. Solches Eis nun thut man in ein rund ausgehöhltes Gefäß, bringt es zum Feuer und läßt es nach und nach schmelzen, bis es eine runde Gestalt bekommt, und eben so macht man es auch auf der andern Seite, daß es also eine gleichförmige runde Gestalt gewinnt, und endlich ein Brennspiegel von Eis daraus wird. Diesen kleinen Spiegel nun faßt man mit einem Handschuh an, damit die Wärme der Hand das Eis nicht so bald schmelze, und setzt solches gegen die Sonne, welche dadurch in wenig Zeit Pulver, so auf den Heerd oder Brennpunkt dieses Spiegels gelegt, anzünden wird, und dies ist die Probe im Winter. Im Sommer kann man einen nicht weniger artigen Brennspiegel machen. Man setzt eine gläserne rundgeblasene Flasche voll Wasser an die Sonne, wenn sie recht heiß scheint, nämlich am besten zur Mittagszeit; so wird sie klares Schießpulver, so man auf den Heerd dieses Wasserbrennspiegels gelegt, geschwind anzünden.

77.

Das Chamölion aus Wasser.

Man lasse von Grießholz einen Becher drehen und fülle ihn halb mit Wasser, so nimmt dasselbe in kurzer Zeit allerlei Farben an, nachdem man es so oder anders gegen

das Licht hält. Erst sieht das Wasser im Becher blau aus, wenn man aber dies Wasser in eine gläserne Phiole gießt und sie an das Licht stellt, so verschwindet die blaue Farbe, und es wird klar und farbenlos, wie klares Wasser. Neigt man sie gegen einen schattigen Ort, so erscheint das Wasser grün, im stärksten Schatten röthlich, und wenn man farbigte Tücher daneben hält, so nimmt es alle Farben desselben an sich. Im Finstern oder in undurchsichtigen Gefäßen, stellt sich die erste blaue Farbe wieder ein.

78.

Phosphorus aus Käse zu machen.

Man setzt 11½ Pfund alten verfaulten Käse mit Bier angefeuchtet, in den Keller; trocknet ihn, wenn er völlig verfault ist, gelinde in einen Kessel, und beobachtet hierbei, daß sich zweierlei Substanzen von einander scheiden. Die eine, welche das Ansehen von dickem Oel hat, die andere, die wie Harz aussieht. Das Harzige wiegt 52 Unzen, und giebt im Destilliren 3½ Unze harnhaften Geist, 2½ Unze ranziges Oel und 3½ Unze urinöses Salz. Der Satz des Rückstandes sieht fast wie Judenpech aus, und beträgt 42 Unzen. Wenn man mit diesem Reste eben so viel Hornblei aus einem Theil Salmiak und drei

Theile Mennig vermischt, so giebt die Destillation von Neuem ein ranziges Oel und einen flüchtigen Geist. Giebt man dem Reste nochmals in zwei andern Töpfen den heftigsten Grad der Feuerhitze, so zeigt die Vorlage einen Ansatz von dreißig Gran Phosphorus und 7⅖ Quentchen kleines übergegangenes Krystallenhornblei.

79.

Das knallende Quecksilber.

Es hat der Quecksilberschlag, den man mit ein wenig Schwefelblume versetzt, die Kraft zu blitzen und mit dem heftigsten Knalle schlagend zu werden. Dies ereignet sich 1) wenn man eine Quecksilberauflösung, so in der Salpetersäure gemacht ist, mit einem Alkali niederschlägt, welches nicht kaustisch ist. 2) Wenn man mit kaltem Wasser das Quecksilber niederschlägt, das in eben dergleichen Salpetersäure aufgelös't worden. 3) Wenn man beitzenden Mercur sublimat, der in destillirtem Wasser aufgelös't worden, durch kalt Wasser niederschlägt.

80.

Das Sternschnuppen.

Man mischt unter gestoßenen Schwefel und Salpeter ein wenig Citronensaft, und benetzt die Masse mit Branntwein, wenn man nun aus der Masse eine Kugel formt, anzündet und in die Luft wirft, so breitet sich ein den fallenden Sternen ähnliches Licht aus, und läßt im Fallen eine eben so klebrigte Feuchtigkeit auf der Erde zurück, als die Sternschnuppe.

81.

Ein scheinbares Perpetuum Mobile zu machen.

Man richtet auf ein senkrecht stehendes Stöckchen eine Nadel auf, und schneidet aus wohlgeleimten Papier oder Kartenblatt eine, einer Schlange ähnliche Figur aus, die wie eine Schraube um das Stöckchen gelegt, und oben an dem Ende, das einen breiten Rand hat, auf die Nadelspitze gelegt wird. Wenn nun der Ofen stark erhitzt wird, so dreht sich dies Spielwerk immer um.

82.

Eine bleyerne Kugel in einem Papier zu schmelzen.

Man umlegt die Bleykugel also mit Papier, daß es dieselbe aller Orten berühre; wenn nun die starke Flamme an das Papier anfällt, so geht es als durch einen leichten Körper hinüber zu dem schwereren, ohne das Papier zu verletzen, wenn die Feuertheilchen sich nicht darin aufhalten und sammlen, sondern in den schwereren kälteren Körper eilen, und dieses wird so lange dauern, bis die Kugel den höchsten Grad der Hitze erreicht und also zerschmelzt, da dann das Papier, weil die Hitze jetzt aufs Papier wirkt, sich bald anzünden wird.

83.

Eiszapfen brennend zu machen.

Man nimmt hierzu ein Licht, überstreicht es mit pulverisirten Schwefel und Kohlen, bindet es oben bei dem Docht mit einem Papier stark zu, hängt es Winterszeit unter den Tropfenfall, bis so viel Eis darauf gefroren, daß man nichts als Eis sieht; wenn solches geschieht, kann man das Papier wegthun oder

den Eiszapfen anzünden; oder man macht aus Jungfernwachs und gereinigtem Schwefel ein Licht, welches man mit Schwefel und Kohlen dick überzieht und damit, wie vorhin gesagt, verfährt.

84.

Zu machen, daß ein Schnupftuch ohne Schaden brenne.

Man läßt zuerst das Tuch in Wasser wohl naß werden, alsdann tunkt man es in starken Branntwein, hält es mit einer Gabel in die Höhe und zündet es an einem Ende desselben beim Lichte an, so wird es über und über brennen, ohne zu verbrennen.

85.

Zu machen, daß Papier, welches man übers Licht hält, nicht verbrennt.

Man hält das Papier übers Licht und bläs't stark darauf; so wirds nicht brennen.

86.

Ein Gewicht an das rechte Ohr zu hängen, hinauszugehen, sich die Hände auf dem Rücken binden zu lassen und doch dieses Gewicht ohne Jemandes Hülfe an das linke Ohr zu bringen.

Dieses ins Werk zu richten, muß man Rock und Weste ausziehen und sich sodann die Hände auf dem Rücken binden lassen. Alsdann läßt man sich etwas ans rechte Ohr hängen. Dieses nun an das linke zu bringen, geht man an einen besondern Ort, hängt sich mit dem Oberleib zurück und zwingt zuerst den Hintern rückwärts durch die Arme, hernach das rechte, dann das linke Bein. Dann hat man die Hände vor sich, daß man sodann das Angehängte vom rechten aufs linke Ohr bringen kann. Darauf stellt man sich in die vorige Positur wieder zurück.

87.

Wenn eine mit Wein gefüllte Flasche völlig in ein mit Wasser angefülltes Gefäß eingetaucht wird, zu machen, daß der Wein gänzlich aus der Flasche heraussteige, oben über dem Wasser schwimme und die Flasche sich dagegen mit dem Wasser anfülle, das in diesem Gefäß ist.

Man nehme eine kleine Flasche, deren Hals sehr eng ist, und ein irdenes Gefäß, welches einige Zoll höher, als die Flasche ist. Auch muß man einen kleinen Trichter sich anschaffen, um den Wein in diese sehr kleine Flasche hineinzuthun. Wenn die Flasche nun gefüllt ist, und in das Wassergefäß gesetzt wird, so, daß das Wasser über den Hals der Flasche geht, so wird man also bald den Wein durch den Hals heraussteigen sehen, der sich wie eine kleine Säule erhebt und auf dem Wasser schwimmt. Man wird zugleich auch bemerken, daß das Wasser unten auf dem Boden der Flasche die Stelle des Weins einnimmt. Diese Versetzung rührt daher, weil die Theile des Wassers schwerer sind, als die Weintheile, sich in die Flasche hineindrängen und die leichtern Weintheile von ihrer Stelle und in die Höhe treiben; sie also zwingen sich, auf die Oberfläche des Wassers zu begeben.

88.

Die klingenden Kugeln.

Man nimmt zwei elfenbeinerne Kugeln, welche in der Mitte ein Loch haben, steckt durch diese Löcher einen Bindfaden, der unten mit einem Knoten versehen ist; hält man nun diese Kugeln mit Hülfe des Bindfadens in ein großes Glas voll Wasser, und stößt sie in demselben aufeinander, jedoch ohne das Glas zu berühren, so werden die Kugeln einen Klang von sich geben, als wenn sie von Glas wären.

89.

Die Steine eines Brettspiels mit einem Messer aufzuhalten.

Dieses zu erhalten, nimmt man einen Stein des Brettspiels und grade in die Mitte desselben ein Messer. Auf diesen Stein legt man nun das Messer herum, drei andere, und auf diese drei abermals drei andere, und so immer fort, bis sie alle sind. Hierauf ergreift man das Messer und hebt es allgemach in die Höhe; so wird man alle Steine des Brettspiels zugleich in die Höhe heben können. Beim Auflegen ist nur dahin zu sehen, daß die Steine sich verbinden.

90.

Glas mit der Scheere zu schneiden.

Man muß die Glasscheibe ins Wasser legen, mit der Scheere ins Wasser hinein fahren und unterm Wasser das Glas abschneiden, so wird es sich thun lassen, ohne, daß die Scheibe zerspringt.

91.

Ein Weinglas künstlich von oben bis unten zu zerschneiden.

Man nimmt ein reines Kelchglas, darinnen keine Bläschen noch Sandkörner sind; auf selbiges zeichnet man zuvor mit Dinte die Schneckenlinie ab, die man schneiden will. Hierauf faßt man das Glas mit der Hand, hält es oben am Mundstück an ein brennendes Licht, daß es daselbst heiß werde, schlägt mit einem zuvor mit Speichel genetztem Finger an selbigen Punkt, wo es erhitzt ist, so wird es davon einen Riß bekommen, andere machen diesen Riß mit einem Diamanten. Dann nimmt man zwei brennende Lunten, hängt selbige so, daß das brennende Ende unten komme. Wenn nun die Lunte spitzig abgebrannt ist, so hält man die Spitze zu äußerst an den im Glase

gesprungenen Riß, und fährt damit sachte der Zeichnung nach, so wird solches immer fort nach den Lunten zu springen. Wenn dann die Lunte stumpf geworden, so nimmt man die andere Lunte, und wechselt, bis die Zeichnung vollendet ist, immerfort. Am Ende macht man mit der Lunte einen Querstrich, damit das Glas feste beisammen halte. Man muß aber nicht allzunahe an das Ende des Glases kommen, sondern etwa 1 oder 1½ Finger breit vom Querrisse an, bis zum Ende oder Fuß des Glases, Raum lasse, damit es noch eine ziemliche Stärke behalte. Diesem nach hängt das zerschnittene Glas so dichte beisammen, daß es Getränke hält, und wenn es leer ist, zur Curiosität gezogen werden kann, welches dann, weil es elastisch ist, sich so fest wieder zusammen zieht, daß man daraus trinken kann.

92.

Eine Kugel auf solche Art zwischen die Finger zu geben, daß sie sich anfühlen lasse, als ob es zwei wären.

Man nimmt ein Kügelchen von Brod, oder wovon man sonst will, legt den Mittelfinger über den Zeigefinger, und dreht solche unter diesen über einander geschrenkten zwei Fingern herum, so wird es sich anfühlen, als ob man deren zwei halte.

93.

Jemanden noch eine Nase zu machen.

Wenn die Finger auf zuvorgezeigte Art gelegt sind, so lasse man mit beiden die Kuppe der Nase berühren und mit beiden Fingern bewegen, so wird es ihm vorkommen, als ob er zwei Nasen habe.

94.

Buchstaben auf wachsende Früchte anzubringen, ohne diese zu verletzen.

Man belege diejenige Seite der Früchte, welche die Sonne vorzüglich bescheint, wenn sie halb reif sind, mit Wachs, so, daß dies Wachs die verlangten Buchstaben bildet, so wird diese Stelle, worauf das Wachs lag, wenn die Frucht reif ist, eine andere Farbe haben und den Buchstaben zeigen.

95.

Eine Art Wünschelruthe, um damit verborgene Metalle zu entdecken.

Man lasse sich verschiedene blecherne Büch-

sen verfertigen, und ersuche jemand, in eine derselben ein Stückchen Metall zu verstecken, und erbiete sich, es allezeit zu errathen, in welcher Büchse das Metall steckt, ohne sie zu berühren. Dieses zu bewerkstelligen, läßt man die Büchsen sämmtlich eine Zeitlang in der Sonne stehen, daß sie sich ein wenig erhitzen; dann hält man das Korkkügelchen daran, welches jederzeit diejenige Büchse anzeigt, in welcher das Metall liegt, weil durch die Wärme die Elektricität des Metalls erregt ist.

96.

Eine verlangte Person im Spiegel zu zeigen.

Natürlich beruht dies auf Täuschung. Man läßt einen viereckigen Kasten machen, der nur eine Oeffnung hat. Dieser gegenüber bringe man einen Hohlspiegel an, und oben am Boden des Kastens hänge man eine kleine herunterhängende Rauchpfanne; nun lasse man sich so viel als thunlich, Menschengesichter auf Elfenbein oder Knochen mahlen. Will dann jemand eine gewählte Person sehen, so befrägt man sich einiger Maaßen darnach und schiebt das ähnlichste Gesicht dem Spiegel gegen über in den Kasten hinein, etwas niedriger, als die Oeffnung zum Einsehen, so, daß es sich spiegelt, nachdem man zuvor durch feines Rauch=

werk in die Pfanne geworfen, den Kasten mit Rauch angefüllt hat. Dieser Rauch und die Einbildungskraft helfen dann die Aehnlichkeit erhöhen, die man treffend machen kann, wenn Zeit da ist, ein Portrait des zu zeigenden verfertigen zu lassen.

97.

Eine rothe Rose grün zu färben.

Will man eine rothe Rose grün färben, so gieße man einige Tropfen Salmiakgeist darauf, und soll sie die rothe Farbe wieder annehmen, so übergieße man sie mit Vitriolgeist.

98.

Der Pflanzenproteus.

Man verfertigt sich ein wohlgemengtes Pulver von etwas Ambra, 2 Loth Salmiac, 1 Loth Weinstein, 1 Loth Pottasche, 1 Quentchen Lavendelöl, 1 Loth ungelöschten Kalk und 2 Loth pulverisirten wilden Kastannien. Dies wird in ein weißes Glas von ziemlicher Mündung, die aber wider das Verriechen mit Kork und geölter Blase wohl verwahrt wird, geschüttet. In diesem Glase verwandelt sich au-

augenblicklich die Farbe jeder hineingehängten Blume, von den flüchtigen Geistern des Mengsels, zum Erstaunen derer, die es nicht wissen, wie es zugeht.

99.

Farbe, die sich zeigt, verschwindet und wiederkommt, so oft man will.

Man thue in eine wohlverstopfte Flasche ein flüchtiges Alkali, in welchem Kupfer aufgelös't worden, so sieht man eine schöne blaue Farbe; diese verschwindet, so bald man ihr den Zugang der Luft benimmt, und kommt wieder, wenn man die Luft wieder dazuströmen läßt.

100.

Zu nähen, daß kein Stich hält.

Dieses wird also gemacht: Man nehme einen Faden, fädle eine Nadel damit ein, mache auch unten einen Knoten daran, und thue damit einen Stich in ein Tuch, daß es hält, dann ziehe die Nadel heraus, nimm noch einen Faden, der aber nicht so lang seyn darf, als der erstere, und fädle ihn in eben diese

Nadel, mache ihn an das Nadelöhr fest, damit er nicht ausschlüpfen kann. Wenn man nun nähen will, daß kein Stich halten soll, so wickle man den ersten Faden etliche mal um den mittelsten Finger, und thut den Fingerhut darüber, damit der Faden nicht von dem Fingerhuth herabgeht, den andern in die Nadel eingefädelten Faden aber, der jedoch unten keinen Knoten haben darf, hält man in dieser nämlichen Hand, und nähet dann damit ordentlich zum Schein fort, so wird natürlich kein Stich halten.

101.

Ein Oval mit einem gewöhnlichen Cirkelinstrumente aus einem Punkt zu verzeichnen.

Man lege das Papier, auf welches das Oval verzeichnet werden soll, um eine Walze, und ziehe auf dieser Fläche mit dem gewöhnlichen Cirkelinstrument einen Kreis. Wenn man nun das Papier von der Walze herabnimmt, so wird auf demselben ein Oval verzeichnet stehen.

102.

Um drei Punkte, die nicht in grader Linie stehen, einen Cirkel ohne Instrument zu schreiben.

Der eine Punkt sey der rechte, der andere der mittlere, der dritte der linke. Nun legt man den rechten auf den mittlern und macht in das Papier einen Bruch, eben so legt man den linken auf den mittlern, und macht wiederum einen Bruch, so werden sich beide Brüche des Papiers durchschneiden, welches der Mittelpunkt des Kreises ist. Um nun den Kreis selbst zu beschreiben, nimmt man ein Stück Papier, legt es mit einem Bruche zusammen, so giebt dieser eine gerade Linie. An diese verzeichnet man den Halbmesser des zuziehenden Kreises, den einen Punkt legt man in das Centrum, und mit dem andern, in welchem ebenfalls eine Nadel steckt, verzeichnet man den Umfang mit Punkten.

103.

Ein Dreieck zu machen, dessen drei Winkel kleiner, als zwei rechte sind.

Man verzeichne mit unverrücktem Zirkelinstrument drei Kreise, die sich von außen her

berühren, so wird sich zwischen ihnen ein Dreieck bilden, dessen drei Seiten erhaben gegen einander liegen, und deshalb auch die drei Winkel kleiner, als zwei rechte sind.

104.

Kibitzblumen im Winter blühend zu haben.

Man legt die Zwiebeln im August mit fetter, doch lockerer Erde. Im Grund des Topfes kann man etwas verwes'ten Mist thun, damit die Wurzeln darin schlagen können. Die gepflanzten Zwiebeln werden sofort wohl begossen, damit die Erde sich fest an dieselben ansetzen könne. Man setzt sie in den Garten, bis zuletzt Fröste eintreten wollen, dann in den Keller. Hier muß man sie nur selten begießen. Im Anfange des Januars bringt man die Töpfe in eine warme Stube, an die Fenster bis sie auskeimen. Sobald muß man sie, um sie nicht zu übertreiben, in die Fenster einer Kammer setzen und nur des Nachts in die Stube nehmen; so kann man schon im Februar schöne Blumen haben.

87.

Ein Storchskelet von den Gräten eines Karpfen zu machen.

Man nehme die Kinnbacken, die zwei Oberbacken, zwei lange Gräten und eine kleine Gräte mit einem Glied von dem Rückgrade, so hat man alle Beine, die man zu einem Storchskelet braucht. Die Beine müssen zusammen gemacht werden, so lange sie noch weich sind, denn wenn sie trocken werden, kann man keine Löcher mehr durchbohren, ohne solche zu spalten. Der Kinnbacken macht den ganzen Leib, in welchem man unten, wo die Breite ist, zwei Löcher mit einer Gabel bohrt, worin man die langen Gräten steckt, welche die Füße vorstellen, vorhero aber muß in ein jedes von den zwei Ohrenbacken ein Loch gemacht werden, wodurch die zwei Gräten zuerst, und dann erst durch den Kinnbacken gesteckt werden, um die Flügel anzudeuten. Darauf nimmt man auch die kleine Gräte mit dem Glied vom Rückgrad, und steckt es oben in den Kinnbacken, so ist der Kopf da und das ganze Skelet fertig, was denn einem Storch einiger Maaßen ähnlich sieht.

106.

Wie man in ein Glas mit einem engen Hals allerhand Figuren bringen kann.

Man füllt das Glas über halb mit Sand voll. Hierauf thut man die Grundstücke nach und nach in das Glas und setzt sie darin zusammen. So wie die Größe des Zusammengesetzten wächst, muß man allmählich den Sand, der nur zur Unterlage dient, hinaus werfen. Die dazu nöthigen Instrumente, welche in Drathhäklein und Stängelein bestehen, kann sich jeder leicht selbst machen. Um aber oben den Stöpsel mit dem Querholz oder Riegel hineinzubringen, macht man ein klein Loch oben durch den Stöpsel bis in die Mitte, wo das Loch ist, darin das Queerholz kommen soll; durch das Loch steckt man einen Faden, daran das Queerholz gebunden, und nachdem man es in das Glas gethan hat, zieht man so lange mit dem Faden, bis solches in das Loch kommt, dahin es soll. Der Faden wird hierauf wieder los gemacht und mit einem kleinen Pflöcklein, das oben in dem Stöpsel gemachte Löchlein zugeschlagen, daß man es nicht merkt.

107.

Eisenfeilstaub schnell von Sand zu sondern, worin es gemischt ist.

Wenn Eisenfeilstaub von Sand gesondert werden soll, wozwischen es gemischt ist, so darf man nur einige Mahle mit einem Magnetstein darüber fahren, der dann den Eisenfeilstaub an sich zieht.

108.

Tobacksblitz.

Wenn eine Person, die eben elektrisirt wird, Toback raucht, und eine andere Person, die nicht elektrisirt wird, desgleichen thut, diese beiden Tobackswolken die dadurch entstehen, aber einander treffen, so geben sie einen förmlichen Blitz, indem sie auseinanderprallen.

109.

Feuer auszuspeien ohne Schaden.

Man nimmt gestoßene und wohlgebeutelte Weidenkohlen und Baumwolle, macht einen

Ballen, wickelts wohl in dies Pulver, näht es ringsherum zu, schneidet etwas an der einen Seite davon, und legt etwas Feuer hinein, nimmts hernach ganz langsam in den Mund, berührts ganz leise mit den Zähnen, und hält den Ballen stark und bläst, so wird ein großes Feuer aus dem Munde gehen, ohne einige Gefahr.

110.

Die Hände im Feuer zu waschen, ohne sie zu verbrennen.

Man beschmiert die Hände mit Fischleim, Alaun, Branntwein, oder mit Eyweiß und dem Schleim von Hemswurzel und Flöhsaamen, mit Kalk und Rettigsaft vermischt.

Ein berühmter Feuerfresser, der 1765 zu Göttingen sich sehen ließ, rieb sich den Mund, die Zunge, Zähne, den Gaumen und alle Theile, die das Feuer berührte, mit Schwefelgeist.

111.

Ein ausgelöschtes Licht durch den Rauch eines andern anzuzünden.

Man nimmt zwei brennende Lichter, stellt

das eine davon auf den Tisch und bläs't es aus, so wird der Rauch in die Höhe steigen; hält man nun an diesen Rauch die Flamme des andern, so wird derselbe sich entzünden und mit ihm das Licht selbst.

112.

Aus einem Ey eine Feuerflamme hervorzubringen.

Man blase das Weiße und die Dotter heraus und trockne es; fülle hernach Schwefel, Salpeter und ungelöschten Kalk hinein. Wirft man nun dies Ey ins Wasser, so wird aus demselben eine Flamme entstehen.

113.

Auf ein Tuch Feuer zu legen, ohne daß es verbrenne.

Man nimmt einen zinnernen Teller, gießt Wasser darauf, spannt ein Tuch darüber, legt Kohlen darauf, und es wird nicht verbrennen.

114.

Die Uhr mit einem Rad.

Man macht ein gewöhnliches Uhrgehäuse und bemerkt die Stunden auf dem Zifferblatt. Um die Achse macht man ein großes Rad, um welches ein Faden oder eine Schnur gewunden wird, und an dessen beiden Faden 2 Gewichte hangen, deren Unterschied eben so viel Kraft hat, auf daß sich das Rad in zwölf Stunden umdreht. Hierzu kommt noch oben eine Feder mit einem Gegengewicht, welche den Lauf des Rades um etwas aufhält.

115.

Eine Sache doppelt vorstellen.

Man hält ein Holz oder eine Feder zwischen beide Augen überzwerch der Nasen, so wird solches zwiefach in den Augen erscheinen, indem die Feder oder das Holz solchergestalt zwischen die Achse, der Seh- und Augenstrahlen kommt.

116.

Zu machen, daß sich ein Kirchthurm zu bewegen scheine.

Man nehme einen dünnen Drath und be-

wege ihn hin und her vor den Augen, so werden sich entfernte Gegenstände, als z. B. ein Thurm zu bewegen scheinen.

117.

Eine Tobackspfeife anzuzünden, ohne die Pfeife in den Mund zu nehmen und daran zu ziehen.

Man halte die Oeffnung des Mundstücks mit dem Daumen fest zu, und alsdann den mit Toback gefüllten Kopf an ein Kohlfeuer, so wird sich der Toback entzünden, ohne, daß man die Pfeife in den Mund zu nehmen oder daran zu ziehen nöthig hat.

118.

Einen Schneeballen brennend zu machen.

Man nimmt Kampher, schneidet ein länglichtes Stückchen daraus, steckt dieses in einen Schneeballen und zündet es an, so wird es scheinen, als ob derselbe brenne.

119.

Zweierlei Oele durchs Zusammengießen in einen festen Körper zu verwandeln.

Man nehme zwei Flaschen, wovon die eine mit Weinsteinöl, die andere aber mit Kalköl gefüllt ist, und dazu eine kleine gläserne Schaale; gieße in die Schaale von jedwedem dieser Oele, die recht klar und flüssig seyn müssen, etwas hinein, rühre sie mit dem Finger oder einem Stecken wohl durcheinander, so verlieren sie ihre Flüssigkeit, und werden bei fernerem Rühren zu einem Teich, der sich besonders gut brauchen läßt, allerlei Figuren daraus zu machen.

120.

Eyerschmalz in einer papiernen Pfanne zu machen.

Man mache eine viereckige Pfanne aus Papier, und schmiere sie inwendig wohl mit Schmalz, dann lasse man anderes Schmalz darin zergehen und schlage nach Belieben Eyer darin; hernach lege man über eine Kohle oder Glutpfanne drei Messer, oder andere unverbrennliche Instrumente, setze die papierne Pfanne darauf, rühre die Eyer in dem Schmalz

fleißig um, damit es nicht anbrenne, so wird man seine Absicht erreichen.

121.

Eine Flasche oder Glas mit einem Strohhalm aufheben.

Man nimmt einen starken und eingebogenen Strohhalm und bieget zu unterst einen spitzigen Winkel daran, also, daß das unterste Hälmchen des Winkels etwas länger sey, als die Breite des Geschirrs ist. Nunmehr stößt man den Halm zweifach hinein, so, daß wenn man ihn bei dem längsten Theile ergreift und in die Höhe hebt, das kleinere oder kürzere Theil des Halms sich an der einen Seite des Geschirrs anspriesse, so bleibt das Glas an dem Strohhalm hangen.

122.

Der todte Krebs als Säufer.

Wenn man in ein Gefäß, das mit Wasser oder Wein angefüllt ist, einen abgekochten Krebs mit dem einwärts gekehrten Schwanz hängt, und den übrigen Theil des Körpers außerhalb dem Gefäß herabhängen läßt; so

steigt in dem schwammichten Fleische des Krebses, nach dem Gesetz der Haarrörchen, das ist, nach dem Gesetz der Cohäsion und des dadurch verminderten Gewichts einer Flüssigkeit, und des daraus folgenden Aufsteigens derselben durch den Druck der außerhalb sich befindenden Flüssigkeit, das Wasser in den Schwanz des Krebses in die Höhe, und tröpfelt zur außerhalb hängenden Schnauze hinaus.

Wenn man gläserne Haarröhrchen, die gekrümmt sind, mit einer Krebsschaale umkleidet, kann man den Spaß immer haben.

123.

Ein gemeines Trinkglas pfeifend zu machen.

Dies würde weniger bemerkenswerth seyn, wenn nicht darin die Erfindung der Harmonica läge; gewöhnlich nimmt man den Zeigefinger, macht ihn naß und fährt damit auf dem Rande des Glases herum, besser klingt der Ton, wenn man einen Pfropf nimmt, und sind dann viele Gläser, wovon jeder seinen eigenen Ton hat, so klingt das Ganze nicht übel.

124.

Einen Ring von der rechten Hand an einen beliebigen Finger der linken zu bringen, während daß man sich beide Arme halten läßt, damit sie nicht an einander kommen können.

Wenn der Taschenspieler dies machen will, so hat er einen glatten goldenen Ring bei sich, den macht er mit einer dünnen Darmseite auf einer kleinen Uhrtrommel, die er sich in den linken Rockärmel nähen läßt, fest. Nun bittet er sich einen glatten goldenen Ring von der Gesellschaft aus, nimmt ihn mit der rechten Hand. Dann nimmt er geschwind den ersten Ring, zieht ihn bis an die Spitze seiner Finger an der linken Hand. Vor den bekommenen Ring aber hängt er an einen kleinen Haken, der am Schooß der Weste sitzt und vom Rock bedeckt ist. Den Ring in der linken Hand zeigt er, und frägt, an welchem Finger sich der Ring befinden solle. Nun bringt er, wenn er geantwortet ist, den bestimmten Finger an den kleinen Haken, um den Ring hinanzubringen, und in dem Augenblick läßt er seinen an der Saite gebundenen Ring fahren, der in dem Aermel zurückschlüpft, ohne daß es jemand merkt, selbst die nicht, die ihm die Arme halten, denn diese geben nur darauf Achtung, daß er die Arme nicht zusammen-

bringt, lassen ihm aber alle Bewegungen machen, die er nöthig hat, welche er denn sehr geschwind macht und jedesmal mit dem Fuße dazu stampft.

125.

Vier Messer in alle vier Ecken der Stube zu stecken, mitten in derselben einen Kreis zu machen, hineinzutreten und ohne herauszugehen, die Messer zu bekommen.

Man läßt vier Messer in alle vier Ecken der Stube stechen, tritt mitten hinein, nimmt Kreide in die Hand und wettet, daß man einen Kreis um sich machen, nicht hinaustreten, und doch die Messer bekommen wolle. Wenn gewettet ist, nimmt man die Kreide und macht einen Kreis um seinen Hosenbund, so trägt man diesen natürlich bis zu den Messern fort, die man holt.

126.

Ein Spiel Karten aus dem Fenster zu werfen, daß es nicht auseinanderfährt, als bis es zur Erde fällt.

Wenn man sich hierzu anheischig machen

will, bringt man ein Spiel Karten in der Tasche mit, welches mit einem einzigen Menschenhaar zusammen gebunden ist. Nun bittet man sich ein Spiel Karten aus, zeigt es herum, daß es los ist, verwechselt es aber beim Fensteraufmachen mit dem in der Tasche, welches man hinauswirft. Das Haar hält bis er zur Erde kommt, springt dann und läßt die Karten auseinanderfahren.

127.

Ein Gewicht durch eine Thierblase heben.

In der Höhe wird eine Blase angebracht, die eine offene Röhre hat; an dieselbe hängt man ein Gewicht, welches gegen die Luft, die man in die Blase hineingebracht werden kann, verhältnißmäßig seyn muß. Wird nun die Blase durch Luft aufgetrieben, so hebt sie natürlich das Gewicht.

128.

Der Dreifaltigkeitsring.

Man mache einen hölzernen Ring und winde darum einen eisernen Drath mit drei fortgesetzten unzertrennten Reihen, deren Spu-

ren man zuvor an dem hölzernen Ringe selbst auf folgende Weise ausbilden muß: Den Gang des ersten Draths, so den einen Ring bilden soll, bezeichne man bloß mit Dinte; den Gang des zweiten höhle man etwas, und den dritten noch mehr aus. Nunmehr winde man nach Erfordern des vorgeschriebenen Ganges die Dräthe selbst um den hölzernen Ring, und füge die beiden Enden jedes Draths besonders zusammen. Ist dies geschehen, so legt man den hölzernen Ring ins Feuer und verbrennt denselben, so werden die gewundenen Ringe in einander geflochten seyn.

129.

Eine kleine Fahne von Papier, die sich von selbst dreht.

Man schneide eine kleine Flagge von Papier, befestige sie auf der Spitze eines Haferkorns, stecke ihn in einen aufgeschnittenen frischen Apfel, so wird sie sich von selbst drehen.

130.

Ein Messer also in ein Schnupftuch wikkeln, daß es, wenn man das Schnupftuch aufthut, nicht mehr darin ist.

Man faltet das Schnupftuch nach der Mitte, daß die zwei Enden zusammen gehen, und in der Mitte, da die Falte ist, legt man das Messer; dann wickelt man das Schnupftuch mit dem Messer bei der Falte und bei dem eingewickelten Messer selbst anfangend, daß also, wenn es eingewickelt ist, des Schnupftuchs beide Enden außen sind; man thue das Tuch wieder auf, fasse nur ein Ende desselben und zwar das äußerste, wickle es auf, bis man zum innersten Ende gekommen ist. Darnach nimmt man beide zugleich, so wird das Messer nach geendigter Auflösung sich außerhalb der Einwicklung befinden.

131.

Mit einem Stielglas eine Beule in einen zinnernen Teller zu schlagen.

Man nimmt den Fuß eines Stielglases und klopft leise auf einen zinnernen Teller und zwar immer auf dieselbe Stelle, so wird, wenn

man eine Zeitlang damit fortfährt, endlich eine Beule in den Teller kommen, ohne daß das Glas zerbricht.

132.

Ein Kreuz von Stroh auf dem Tisch sich von selbst herumdrehen zu lassen.

Man nimmt die Fäserlein von Hafer oder Gersten, darauf sie wächst, drehe sie unten wie einen dünnen Drath, oben gleich einem Pferdehaar. Hernach steche man ein Loch mit einem spitzigen Pfriem in den Tisch oder hölzernen Teller, stecke das Fäserlein bei dem gedrehten Theil in das kleine Loch. In den obern Theil aber, welche einem Pferdehaar gleich dünn ist, stecke man das Kreuzchen, welches man vorher von Stroh macht. Alsdann lasse man einen Tropfen Wasser unter oder neben dem kleinen Loche fallen, und gehe davon, so dreht sich das Kreuz von selbst rings um den Teller oder Tisch umher.

133.

Der elektrische Becher.

Dieser Becher, der im Ganzen nichts an=

ders, als eine Pulverentzündung ist, wird von Holz gemacht und lackirt. Ausgehöhlt wie gewöhnlich und unten mit einem Zündloch versehen. In ihm läuft die Entzündungsröhre hin und her. Wenn er bis auf den dritten Theil mit Pulver, übrigens mit trocknem semen Lycopodii angefüllt ist, so zündet man ihn durchs Zündloch an, und es wird eine Schrecken erregende Explosion entstehen, die aber auch Schaden thuen kann, wenn man sich nicht wohl hütet.

134.

Auf einen Hieb eine Gans in vier Stücke zu hauen.

Wenn man dies thun will, darf man nur eine Gans etliche Tage hungern lassen, dann sie auf einen Tisch setzen und ihr Hafer vorstreuen. Wenn sie nun den Hals krümmt, zu fressen, und man schnell mit einem Säbel zuhaut, so wird man den Kopf und die zwei Füße vom Rumpf abgesondert haben.

135.

Einen Apfel in einem Schnupftuch zu zerschneiden ohne Schaden des Tuchs.

Man nimmt einen nicht zu harten Apfel, wickelt ihn etwas nachgelassen in eine Serviette oder Tuch, schneidet rundum den Apfel, so wird man ihn zerschneiden, ohne, daß der Tuch Schaden nimmt.

136.

Drei hölzerne Kugeln an einen Strick zu binden und sie ohne Auflösen herabzubekommen, sonder Verletzung der Kugeln oder des Stricks.

Man lasse drei hölzerne Kugeln machen, und durch jede ein Loch bohren, nehme dann die Enden eines Bindfadens doppelt, stecke sie in der Mitte, wo es zusammengebunden, dann durch die eine Kugel, und bringe sie durch das gedoppelte Band, öffne es und stecke oder ziehe es durch die Oeffnung und zugleich den Riemen in die Kugel. Binde dann die zwei Enden, die man in der Hand hat, zusammen, ziehe sie stark an, so werden die Kugeln wegspringen, und das Band, Strick oder Riem unverletzt und unbeschädigt bleiben.

137.

Mit einem Glastropfen eine Bouteille zu sprengen.

Daß die Glastropfen oder Glasthränen, wenn man die Spitze abbricht, in Staub zerspringen, ist bekannt; allein folgende Wirkung ist nicht so bekannt. Man setzt eine Bouteille in eine irdene oder zinnerne Schüssel, füllt sie bis oben an mit Wasser, faßt den Glastropfen in der Mitte, hängt den dicken Theil desselben in das Wasser und bricht die Spitze des Glastropfens ab, die Bouteille sey so stark, als sie wolle, bekommt einen Riß davon gewöhnlich so stark, daß das Wasser hinausläuft, ohne daß die Stücke auseinander fliegen, ist also unschädlich.

138.

Schneepfannkuchen.

Man rühre den Teig mit Milch an, doch etwas steifer, als gewöhnlich. Nun nimmt man so viel Eßlöffel voll Schnee dazu, als sonst Eyer, und bringt alles in die Pfanne. Diese Kuchen sind eben so schmackhaft, als Eyerkuchen.

139.

Einfache Arten, die Electricität in Körpern ohne viele Zubereitungen zu zeigen.

1. Man nehme ein seidenes Band, eine Elle lang zwei Zoll breit, halte es an einem Ende zwischen zwei Finger der rechten Hand, und fahre mit zwei Fingern der andern Hand an dem Bande hinunter; diese einfache Reibung, wenn sie mit trocknen Fingern geschieht, macht das Band so viel electrisch, daß es sich an einem in der Nähe befindlichen Körper hinzieht, und daran eine kurze Zeit hängen bleibt.

2. Man nehme zwei seidene Bänder von verschiedenen Farben, reibe sie zwischen den Fingern, so werden sie so electrisch, daß sie an einander hängen bleiben, und wenn sie auseinandergezogen werden, wieder zusammen fliegen.

3. Reibt man seidene Bänder mit Katzenpelz, so ist die Electricität so groß, daß feurige Züge und knisternde Funken erscheinen.

4. Auf eine sehr einfache Art läßt sich ein Stück eines Kleides, das eine Person am Leibe hat, ohne Umstände electrisch machen, daß es hellschlagende Funken giebt, wenn es an einem warmen Ofen oder über Kohlenfeuer

wohl erwärmt wird; besonders wenn es Wolle oder Leinen ist. Das Seidenzeug hat nur eine gelinde Wärme nöthig, und bei trocknem Wetter gar keine. Diesen erwärmten Fleck reibe man mit trocknem Katzen- oder Hasenfell, so werden gegen einen entgegen gehaltenen Fingerknöchel helle Funken schlagen. Dies geht noch besser, wenn das Zeug von beiden Seiten zugleich gerieben wird. Um dies zu bewirken, lasse man sich ein Schnupftuch von einer Person geben, erwärme es, wenn es Leinen oder Baumwolle seyn sollte, nur längst einer seiner Seiten, fasse die erwärmte Seite zwischen Katzen- oder Hasenpelz, und fahre damit auf und ab, so werden im Dunkeln sich Feuerströme zeigen und starke Funken gegen die Fingerknöchel fliegen.

5. Alle diese Versuche lassen sich noch leichter bewerkstelligen, wenn der Katzenpelz auf zwei Stücken Pappe befestigt wird, die man wie eine Buchdecke zusammen legen kann. Man kann sogar sehr leicht eine kleine Ladungsflasche laden, wenn sie zugleich mit dem Reibzeug auf und abgeführt wird, wodurch man so viel electrisches Feuer bekommt, daß ganze Gesellschaften damit electrisirt, ein Licht anzuzünden und andere Versuche zu machen sind.

6. Ein trocknes Trinkglas oder eine Siegellackstange mit Katzenpelz oder Wollenzeug gerieben, ziehet leichte Körper an, weil es durchs Reiben electrisch wird.

140.

Daß ein Ring nach der Musik in einem Glase tanze.

Wer dies Stückchen machen will, muß in einiger Entfernung von den Zuschauern hinter dem Tische stehen. Der Ring hängt an ein Menschenhaar und ist an dem Finger des Vorstellenden befestigt. Da ein Haar zu dünn ist, um von fern gesehen zu werden, so darf man nur den Finger nach der Musik bewegen, daß der Ring folge.

141.

Zu machen, daß die gemahlte Krähe schreit.

Man klebe ein mit Oel getränktes Papier auf die Wand, an einer Stelle, wo diese ein Loch hat. Hinter dem Loche habe man einen Frosch in einem Käfigt versteckt. Wenn man nun ein brennendes Licht vor der Krähe hält, fängt der Frosch an sich hören zu lassen, und scheint also die Krähe zu schreien.

142.

Daß eine lebendige Krähe die andern fange.

Man binde eine Krähe dergestalt am Boden fest, daß sie auf dem Rücken liegt, so wird sie gewaltig schreien. Nun kommen andere Krähen, fliegen ihr auf den Leib, und werden also bald von ihr mit den Krallen umfaßt, daß man sie greifen kann.

143.

Daß ihrer zwei nicht im Stande sind, ein Licht anzuzünden.

Ihrer zwei knien auf den Boden also gegen einander, daß sie mit den Lichtern zusammen langen können. Jede hat ein Licht in der Hand, der eine ein brennendes, der andere ein verloschenes. Beide knien nur mit einem Fuß und halten den andern mit der Hand in die Höhe, mit der andern hingegen langen sie die Lichter, um das eine anzuzünden; darüber sie zum Spaß der Zuschauer gar oft über den Haufen purzeln werden, ehe sie solches zu Stande bringen.

144.

Einen Eiszapfen am Tische anfrieren zu lassen.

Man beschaabe den Fuß des Eiszapfens recht glatt, bestreue ihn mit Kochsalz oder Salpeter, und setze ihn auf einen Tisch, der neben dem warmen Ofen steht. Er wird anfrieren, so bald sich die schmelzende Kälte gegen den wärmeren Tisch überzugehen anfängt.

145.

Unter einem Messer, das an der Decke des Zimmers steckt, einen Pfennig also zu legen, daß das Messer im Fallen denselben berühre.

Man steckt ein Messer über einen Tisch oben in die Decke perpendiculair, so subtil, als immer möglich, damit man es leicht fallend machen kann. Wenn es steckt, so macht man es so lange naß, bis ein Tropfen auf den Tisch fällt; wo dieser hingefallen, legt man den Pfennig hin, und schlägt mit einem Hammer an die Decke neben das Messer, so

wird es auf den Pfennig fallen, wenn nur das Messer durchaus gleichgewichtig ist und die Schaale das Messer nicht überwiegt.

146.

Einen von 2 starken Händen gehaltenen Teller nur mit zwei Fingern wegzuschlagen.

Man läßt jemand mit beiden fest ausgestreckten Händen einen Teller recht in der Mitte halten, stellt sich dem Halter gegen über, schlägt den einen Finger auf den Teller und den rechten unter denselben, schlägt beide Finger geschwind dagegen an, so wird der Halter den Teller fallen lassen müssen.

147.

Mit einem Teller einen andern vom Tische zu schlagen, ohne daß sie sich berühren.

Man setze drei Teller neben einander und lasse von einer Person den mittlern sehr fest auf den Tisch mit der Hand andrücken, so, daß er unbeweglich fest steht; stößt man nun geschwind und stark mit dem ersten Teller an den zweiten, welcher fest gehalten wird, so

wird der dritte, der den zweiten berührt, durch den Schlag abgestoßen, und wenn er dem Rande des Tisches nahe genug ist, hinab fallen.

148.

Etliche Stück Geld von einem Ringe von Papier oder Pappe in ein Glas zu schlagen.

Man nimmt eine eröffnete Kanne oder Trinkglas, und setzt den Badehut oder Ring auf die Oeffnung, auf welche man noch etliche Stück Geld legt; soll das Geld durch Wegschlagung des Hutes oder Ringes in die Kanne oder Glas fallen, so darf der Schlag nicht zur Seite, sondern gegenüber an den Huth oder Ring inwendig von unten herauf, querüber geschehen, dann wird Huth oder Ring von der Kanne oder Glas wegfliegen, das Geld aber abwärts fallen, da es den Schlag nicht empfindet; schlägt man aber von außenwärts an, so geht der Huth oder Ring im Schlagen zusammen, und er hebt das Geld, daß es sich zertheilt.

149.

Landerobern, ein Spiel.

Alle Spielende setzen sich in einen Kreis

und haben sich mit Messer bewaffnet, jeder schneidet sich zu seiner linken Hand ein Stückchen aus dem grünen Rasen, und legt es bei dem Loche hin, welches dann sein Land wird. In gehöriger Entfernung ist etwas aufgestellt, einer nach dem andern wirft darnach, trifft er, so darf er frei hingehn und seinen Stock zurückholen, trifft er nicht, so schneidet eilig, während er nach seinem Stocke läuft, sein nächster Nachbar zur linken aus dessen Loche ein Stück Rasen umher weg, so groß er es kann. Dies thun indessen alle andere jeder bei seines Nachbarn Loche, das ihnen dann grade zur Rechten ist, und legt das Ausgeschnittene bei seinem eigenen Loche hin; bis der andere, der fehl geworfen hat, zurück kommt. Wer dann noch nicht fertig ist, muß sogleich ablassen. Ist genug gespielt, so muß jeder mit der eroberten Erde sein eigenes Loch bedecken, so, daß keine Lücke bleibt. Wer es nicht kann, muß durch Klumpsäcke Spiesruthen laufen, oder kann mit Pfandgeben bestraft werden.

150.

Eine lebendige Person in einer Kugel vorzustellen.

Man setze drei mit Wasser angefüllte gläserne Kugeln in einer gewissen Weite, die man

aus Erfahrung lernt, hinter einander, also, daß die erste Kugel in einer Wand eingefaßt ist, damit man die andern beiden, die hinter ihr stehe, nicht sieht. Wenn sich nun in dem andern Zimmer, wohinein die Kugel greift, eine Person davor stellt, so wird es scheinen, als wenn sie natürlich, doch klein, in der eingefaßten Kugel wäre.

151.

Zu machen, daß einer so schwindlich wird, daß er das brennende Licht nicht mehr auf den Tisch stellen kann.

Mache in der Stube oben an der Decke einen kleinen schwarzen Fleck, in der Größe eines Zwanzigschilligsstücks. Gieb jemand ein brennendes Licht, lasse es ihm mit beiden ausgestreckten Armen über dem Kopf in die Höhe halten und siebenmahl sich also mit dem Lichte herum drehen, daß er kein Auge von dem schwärzen Flecke verwende, so wird er so schwindlich werden, daß er nicht mehr im Stande ist, den Tisch zu finden und das Licht darauf zu setzen.

152.

Aus einer Haselnuß einen Knoten zu machen.

Man nehme eine frische Haselnuß, mache sie auf, nehme das Fädchen, so überzwerg der Haselnuß aufliegt, und mache einen Knoten davon, so kann man sagen, man habe aus der Haselnuß einen Knoten gemacht.

153.

Einen Holländischen Tobackspfeifenstyl auf einmal in drei Stücken zu brechen.

Wenn man den Tobackspfeifenstyl an beiden Enden anfaßt, und die eine Hand gegen sich zu, die andere auswärts dreht, so bleiben zwei Stücke in den Händen, nähmlich in jeder Hand eins, und das dritte fällt zu Boden.

154.

Drei Personen einen Dreifuß anfassen zu lassen, daß sie nicht im Stande sind, ihn von der Stelle zu bringen.

Man lasse drei Menschen kommen, und jeden einen Fuß des Dreifußes anfassen, und zwar so, daß jeder sich bücken und die zwei Hände zwischen die Beine durchstecken muß, so wird sich keiner bewegen können, sondern wenn es einer thut, fallen die andern um.

155.

Der vergrößerte Floh.

Klebt man einen Floh mit Venetianischem Terpentin auf ein dichte Kugel, so wird er auf der entgegengesetzten Seite dem Auge achtmal größer erscheinen, als er ist, weil sich die Strahlen wegen der Rundung der Kugel auseinander schlagen.

156.

Ein Stück Geld unter einem Kruge, Glase, oder dergleichen hervorzubringen, ohne den Krug anzurühren.

Man wettet darauf und nimmt dann ein dergleichen Stück Geld als unter dem Kruge oder Glase liegt in die rechte Hand, fährt damit unter den Tisch, murmelt mit dem Munde, als spräche man eine Zauberformel, und bringt nach einer Weile das in der Hand verborgene Geld unterm Tische hervor. Alsdann wird der Gegenpart begierig seyn, zu sehen, ob es auch das Geld sey, so unter dem Krug gelegt worden, hebt solchen daher selbst auf, und sobald dies geschieht, nimmt man das Geld schnell hinweg, so hat man es bekommen, ohne den Krug anzurühren.

157.

Einen Kreuzknoten in ein Schnupftuch zu schlagen und mit Worten aufzulösen.

Man nimmt das Schnupftuch überkreuz, und legt in jede Hand einen Zipfel, doch so, daß sie eine gute Hand lang hervorgehen. Sodann legt man die rechte Hand mit dem

einem Zipfel übers Kreuz oben darauf, und läßt den Knoten binden. Dann kommt die rechte Hand wieder unten und die linke oben, und so noch einmal gebunden, so ist der Kreuzknoten fertig. Nun ergreift man die beiden Enden vom Zipfel mit dem Daumen und Zeigefinger und zieht noch ein wenig zu. Während dem Zuziehen fällt das unterste große Theil, was zur linken Hand gewesen ist, in die rechte Hand, und dieses hält man auch zugleich fest, das kleine Ende, das man noch in der linken Hand hält, zieht man stark grade aus, und den Knoten zusammen, so wird sich das Ende herausziehn. Nach diesem nimmt man den Schnupftuch in die rechte Hand, setzt den Daumen an den Knoten und schlägt den einen bloßen Zipfel mit der linken Hand über die rechte, damit der Knoten bedeckt wird. Alsdann läßt man drei Personen darauf blasen, bei jedem dem Blasen thut man mit dem rechten Daumen an den Knoten einen Schub, sodann muß sich derselbe auflösen. Wenn dieses geschehen, so greift man mit der rechten Hand an den Zipfel, und zieht ihn vollends aus dem Knoten heraus, und legt ihn in die linke Hand unterm Schnupftuch, über der linken Hand zusammen untern Knoten, schlägt solchen rückwärts in das Schnupftuch zusammen, und giebt es einer Person, um darauf zu blasen, so würde der Knoten aufgehen.

158.

Ein mit Kohlen auf den Tisch gezeichnetes und wieder ausgelöschtes Kreuz auf der Hand erscheinend zu machen.

Man zeichnet mit Kohlen ein dreifaches Kreuz auf den Tisch, holt dann Asche aus der Küche, inzwischen zeichnet man heimlich mit der Spitze eines Talglichts die nämliche Kreuzfigur auf der verkehrten Hand, mit der Asche reibt man die auf dem Tisch stehende Kreuzfigur aus, streut eben diese Asche auf die Hand, wo sie gezeichnet wurden, reibt die Asche wohl hin und wieder, bis das Kreuz erscheint, und bläs't dann die Asche weg. Ein jeder sieht, daß es ein Betrug ist, und daß man nicht nur Kreuze, sondern andere beliebige Figuren dadurch könne erscheinend machen.

159.

Einen Trank zum Munde hinein und zum Aermel wieder hinaus laufen zu lassen.

Hierzu gebraucht man den sogenannten Zauber- oder doppelten Trichter. In den einen Theil gießt man Wein oder Wasser, den andern Theil läßt man sich auf der Hand füllen. Nun ist ja beides voll. Dann trinkt

man den äußern sichtbaren Trichter leer, so fließt das von dem innern verborgenen in den äußern, und der Trichter scheint leer, wird so vorgezeigt. Nun hält man den Trichter an den Aermel, öffnet das Loch, so läuft die im Trichter befindliche Feuchtigkeit heraus, und der Getäuschte glaubt, es käme aus dem Aermel.

160.

Sich selbst die Nase abzuschneiden.

Hierzu ist bloß ein eigenes Messer nöthig, welches in der Mitte der Klinge einen halben kreisförmigen Ausschnitt hat. Solchen muß man mit der Hand zu verbergen wissen, und das Messer mit beiden Händen an der Nase hin und herziehen, und alsdann an den Ort hart anlegen, da die Nase am fleischigsten ist. Wen man nun noch besonders ein Schwämmchen mit rother Dinte angefüllt, bei sich hat, und ihn ausdrückt, so scheint es nicht anders, als wenn man sich wirklich einen Schnitt in die Nase gegeben hat, worin das Messer noch steckt.

161.

Allerlei farbiges Band auszuspeien.

Man nimmt verschiedenfarbiges Band, von jedem etwa zwei Ellen, rollt es rund zusam=

men und versteckt es in der linken Hand, indem man in der rechten eine Kugel hält, die man vorzeigt, und sich stellt, als wenn man sie verschlingen wollte; unter diesem Hocus Pocus läßt man die Kugel in den Schooß fallen, und bringt das verborgen gehaltene Band in den Mund. Wenn man nun dieses an einem Ende anfaßt, so zieht man es Ellenweise heraus.

162.

Einer Katze in einer Minute mehrere Sprachen schreiben zu lehren.

Man nehme ein Loth Alaun und lege es in ein Glas, gieße 1 Loth Brunnenwasser hinzu und lasse es zergehen. Hernach nehme man eine Feder und schreibe die beliebigen Sprachen mit diesem Gemisch aufs Papier, lasse es trocknen, so sieht man nichts. Hernach tunke man den Fuß der Katze in Vitriolwasser, und fahre mit dem Fuß über die verborgene Schrift, so ist solche zu lesen.

163.

Ein doppeltes Bild vorzustellen.

Dieses geschieht, wenn man in der Distanz des Papiers vom Glase, das eine Bild dunkel, wie ein Schatten, und verkehrt, welches den ganzen Spiegel einnimmt, das andere aber

hell aufgerichtet und im Lichtschein des Glases, folglich nur auf einen Theil des Spiegels stellt. Es kann aber das Bild nicht an einem jeden Orte vor dem Spiegel gesehen werden, sondern man muß sich so stellen, daß der Punkt des Hineinschauens dem Zurückwurf der Strahlen gleich ist, nämlich, daß man ein wenig von der Seite im Spiegel sieht.

164.

Das Feuer des Schießpulvers blau und grün zu färben.

Man vermischt einen Theil Kobold mit ein Viertel Arsenik und 48 Theilen Schießpulver, so erhält man ein blaues und mit zwanzig Theilen gebrannten Kupfer und 24 Theilen Schießpulver ein blau und grün vermischtes Feuer.

165.

Einem in der Geschwindigkeit ein Stück Geld aus der flachen Hand zu bringen.

Man legt einem ein Stück Geld in die flache Hand und spricht zu demselben, er solle wohl Achtung geben; wenn man werde sprechen: Fips, so müsse er schnell zumachen, sonst werde ihm das Geld weggenommen, weil der Zeigefinger als ein Stoßvogel beständig um

das Geld gienge. Man fährt auch mit dem Zeigefinger beſtändig um ſolches herum, und ſtößt endlich mit demſelben ſtark hinter das Geld, alsdann ſpringt es in die Höhe, daß man es füglich mit dem andern Finger fangen kann, und wenn auch derjenige, ſo das Geld in der Hand gehabt, noch ſo geſchwind zugreift, ſo kann er es doch nicht halten.

166.

Aus beiden Händen etwas in die Eine zu bringen.

Man legt in jede Hand etwas verſchiedenes, was man will, ſtreckt dann ſo weit, als immer möglich, beide Hände von einander aus, und wenn jemand Belieben trüge, macht man eine Wette, daß man ſeine Hände nicht zuſammenfügen wolle, und beides aus jeder Hand in eine bringen, was begehrt wird. Dann darf man ſich nur herumdrehen, und was man in der Hand hat, aus welcher man es wegſchaffen will, das darf man nur auf den Tiſch fallen laſſen und es mit der andern Hand aufheben, ſo iſt die Wette gewonnen, und auch der Verlierende muß lachen.

Register.

1. Einen leichten Körper, der auf dem Wasser schwimmt, anzuziehen. Seite 1
2. Die stoßende Flasche . 2
3. Der an der Wand klebende seidene Strumpf 3
4. Eine Blume aus ihrer Asche wieder hervorzubringen . . . 3
5. Eine kleine Figur im Wasser, die sich nach Belieben hebt und sinkt . 5
6. Die unsichtbare Münze in der Schüssel sichtbar werden zu lassen . 6
7. Wenn ein Stück Geld auf den Teller gelegt ist, zwei sehen zu lassen, die von ungleicher Größe sind . . 6
8. Der Zauberspiegel . . . 7
9. Einen Gegenstand, der hinter ein converses Glas gesetzt ist, sich so zeigen zu lassen, als wenn er vor dem Glase wäre . . . 8

10. Ein Bild in der freien Luft schwebend vorzustellen = = Seite 9
11. Leichte Art, einen Zauberspiegel zu machen = = = 10
12. Zwei Bilder auf einem Stück Papier zu zeigen = = = 11
13. Eine Münze in einer Wallnußschale zu verbrennen = = = 11
14. Leuchtende Pomade = = 12
15. Mit der Messerspitze ein Licht anzuzünden = = = 12
16. Unsichtbar zu schreiben und hernach lesen zu lassen = = = 12
17. Noch eine andere Art = = 13
18. Unsichtbare Schrift, die nach Monaten sichtbar wird = = = 13
19. Eine Schrift verschwindet und läßt eine andere hervortreten = = 14
20. Mit hellen Flüssigkeiten zu schreiben, daß es schwarz wird = = 14
21. In einer Flüssigkeit, die sich in einem Glase befindet, Buchstaben hervorzubringen = = = = 15
22. Das Blut des heiligen Januarius nachzuahmen = = = 16
23. Im Sommer Wasser in Eis zu verwandeln = = = 17
24. Ein Zimmer mit Dampf ohne Rauch anzufüllen = = = 17

25. In einer warmen Stube Eis aus Wasser zu machen . Seite 17
26. Feuer durch Wasser zu verursachen . 18
27. Wasser von einer Schüssel in einen leeren Topf steigen zu lassen . 18
28. Zu machen, daß ein Glas nicht von der Stelle zu nehmen ist, ohne alles Wasser daraus zu verschütten . 19
29. Durch einen Faden jemand seine Gedanken mitzutheilen . . 19
30. Einen Ring aus einer Schale mit Wasser mit trocknen Fingern herausheben . . . 20
31. Eine unsichtbare Schrift auf Glas zu schreiben und nachher sichtbar zu machen . . . 21
32. Einer Person die Zahl zu nennen, die sie in Gedanken hat . . 21
33. Wie man auf jeden Tag im Winter sich frische Hyacinthen verschaffen kann 22
34. Eine Karte anzuzeigen, die eine Person aus dem Spiel genommen hat 22
35. Zu machen, daß eine Karte in einem Ey steckt 23
36. Durchs Schnupftuch die Karte zu finden, die eine Person gezogen hat 23

37. Ein Kartenspiel nach geschehener Vermischung in viele Häufchen zu theilen, daß beliebig die untersten Karten Figuren sind oder nicht Seite 24

38. Feuer und Knall durch Vermischung von Feuchtigkeiten hervorzubringen . 24

39. Künstliche Kälte zu verursachen, wenn es heiß ist . . . 25

40. Eine Flamme ohne Feuer hervorzubringen . . . 25

41. Wolken aus leeren Gefäßen hervorgehen zu lassen . . . 26

42. Rothe Flüssigkeiten in blaue zu verwandeln durch ein Zauberwort . 26

43. Einen Stab auf 2 Gläser gelegt zu zerbrechen . . . 27

44. Eine hölzerne Kugel von selbst laufend zu machen . . 27

45. Einen Vogel am Bratspieß sich selbst umdrehen zu machen . . 28

46. Ein lebendiges Huhn ungebunden hinzulegen, daß es still liegen bleibt . 28

47. Wasser in Branntwein zu verwandeln . 28

48. Einen Teller unter ein Ey wegzuschlagen, daß das Ey in ein Glas fällt und ganz bleibt . . 29

49. Einen Theekessel an ein auf den Rand des Tisches gelegtes Messer zu hängen 30

50. Zwei Messer an ein Hölzchen zu befestigen und letzteres mit seinem untern Theil auf den Finger zu legen, ohne, daß die Messer abfallen = = = Seite 30
51. Daß jemand, welcher nahe bei einer offenen Thür rückwärts steht, dennoch nichts mit einem Wurfe hinauszuwerfen im Stande sey = 32
52. Eyer von einer außerordentlichen Größe zu machen = = 32
53. Die zwei Zauberkarten = = 33
54. Die Kunst, ohne Farben zu malen = 35
55. Die drei Zauberspiegel = = 36
56. Ein Feuer zu machen, das nicht über, sondern unter sich brennt = 37
57. Die angenehme Erscheinung = 37
58. Phosphorus zu machen, der sich von der Luft entzündet = = = 38
59. Blitz und Knall vermittelst des Kochsalzes hervorzubringen = = 39
60. Zu machen, daß der beste Springer nicht über einen Strohhalm springen kann, wenn er gleich davor steht = = = = 40
61. Das Glas Wasser, welches zufolge einer frühern Angabe nicht ohne

auszuschütten von der Stelle zu bringen war, dennoch fortzuschaffen ohne zu gießen = Seite 40
62. Einen Pfennig in ein Glas zu schlagen = = = = 41
63. Ein Glas also zu stellen, daß es durch den Schlag nicht könne getroffen werden = = = 42
64. Einen Menschen so zu setzen, daß er nicht aufstehen kann = = 43
65. Die Wette zu gewinnen, daß zweimal Sieben Zwölfe ist = = 43
66. Aus drei mit Kreide geschriebenen Strichen Neune zu machen, ohne die Kreide zur Hand zu nehmen = 44
67. Mit einer Stange Siegellack den Pfropf aus einer Bouteille zu ziehen = = = = 44
68. Pflaumen ohne Messer zu schälen = 44
69. Eine grüne Pyramide mit Sallat, welchen man essen kann, auf den Tisch zu setzen = = = 45
70. Zu machen, daß Wein den Citronengeruch und Geschmack annehme = = = Seite 45
71. Das gemahlte Chinesische Spiegelglas nachzumachen = = 46

72. Die fliegende Feder = Seite 46
73. Der Spaß mit einem elektrischen Weinglas = = = 48
74. Von den Erscheinungen, wenn zwei Planspiegel mit einander verbunden werden = = = = 48
75. Daß man seine eigene Gestalt von hinten zu sehen bekommt = = 49
76. Brennspiegel von Eis und Wasser zu machen = = = 49
77. Das Chamäleon aus Wasser = 50
78. Phosphorus aus Käse zu machen = 51
79. Das knallende Quecksilber = = 52
80. Das Sternschnuppen = = 53
81. Ein scheinbares Perpetuum mobile zu machen = = = 53
82. Eine bleyerne Kugel in einem Papier zu schmelzen = = 54
83. Eiszapfen brennend zu machen = 54
84. Zu machen, daß ein Schnupftuch ohne Schaden brenne = = 55
85. Zu machen, daß Papier, welches man übers Licht hält, nicht verbrennt = = = = 55
86. Ein Gewicht an das rechte Ohr zu hängen, hinaus zu gehen, sich

die Hände auf dem Rücken binden zu lassen, und doch das Gewicht, ohne jemandes Hülfe, an das linke Ohr zu hängen . Seite 56
87. Wenn eine mit Wein gefüllte Flasche völlig in ein mit Wasser angefülltes Gefäß eingetaucht wird, zu machen, daß der Wein gänzlich aus der Flasche hinaussteige, und die Flasche sich mit Wasser füllt 57
88. Die klingenden Kugeln . . 58
89. Die Steine eines Brettspiels mit dem Messer aufzuheben . . 58
90. Glas mit der Scheere zu zerschneiden 59
91. Ein Weinglas künstlich von oben bis unten zu zerschneiden . . 59
92. Eine Kugel auf solche Art zwischen die Finger zu geben, daß sie sich anfühlen lasse, als ob es zwei wären 60
93. Jemanden noch eine Nase zu machen 61
94. Buchstaben auf wachsende Früchte anzubringen, ohne sie zu verletzen 61
95. Eine Art Wünschelruthe, um damit verborgene Metalle zu entdecken . 61

96. Eine verlangte Person im Spiegel zu zeigen . . . Seite 62
97. Eine rothe Rose grün zu färben . 63
98. Der Pflanzenproteus . . 63
99. Farbe, die sich zeigt, verschwindet und wiederkommt so oft man will . 64
100. Zu nähen, daß kein Stich hält . 64
101. Ein Oval mit einem gewöhnlichen Cirkelinstrument zu machen . 65
102. Um drei Punkte, die nicht in grader Linie stehen, einen Cirkel ohne Instrument zu beschreiben . 66
103. Ein Dreieck zu machen, dessen drei Winkel kleiner, als zwei rechte sind 67
104. Kibitzblumen im Winter blühend zu haben 67
105. Ein Storchskelet von den Gräten eines Karpfen zu machen . . 68
106. Wie man in ein Glas mit einem engen Hals allerlei Figuren bringen kann 69
107. Eisenfeilstaub schnell vom Sand zu sondern, worin es gemischt ist . 70
108. Tobacksblitz . . . 70
109. Feuer auszuspeien ohne Schaden . 70
110. Die Hände im Feuer zu waschen, ohne sie zu verbrennen . . 71
111. Ein ausgelöschtes Licht durch den Rauch eines andern anzuzünden . 71

112. Aus einem Ey eine Feuerflamme hervorzubringen = = Seite 72
113. Auf ein Tuch Feuer zu legen, ohne daß es verbrenne = = 72
114. Die Uhr mit einem Rad = = 73
115. Eine Sache doppelt vorstellen = 73
116. Zu machen, daß ein Kirchthurm sich zu bewegen scheine = = 73
117. Eine Tobackspfeife anzuzünden, ohne sie in den Mund zu nehmen und daran zu ziehen = = 74
118. Einen Schneeballen brennend zu machen = = = = 74
119. Zweierlei Oele durchs Zusammengießen in eine harte Masse zu verwandeln = = = = 75
120. Eyerschmalz in einer papiernen Pfanne zu machen = = 75
121. Eine Flasche oder Glas mit einem Strohhalm aufzuheben = = 76
122. Der todte Krebs als Säufer = 76
123. Ein gemeines Trinkglas pfeifend zu machen = = = = 77
124. Einen Ring von der linken Hand an einen Finger der rechten Hand zu bringen, während beide Arme gehalten werden = = = 78
125. Vier Messer in alle vier Ecken des Zimmers zu stecken, mitten in demselben einen Kreis machen und sie

holen, ohne den Kreis zu verlassen = = = Seite 79
126. Ein Spiel Karten aus dem Fenster zu werfen, daß es erst am Boden auseinander fällt = = 79
127. Ein Gewicht durch eine Thierblase zu heben = = = = 80
128. Der Dreifaltigkeitsring = = 80
129. Eine kleine Fahne von Papier, die sich von selbst dreht = = 81
130. Ein Messer, so in ein Schnupftuch zu wickeln, daß es nicht mehr da ist, wenn man es aufmacht = 31
131. Mit einem Stielglas eine Beule in einen zinnernen Teller zu schlagen = = = = 82
132. Ein Kreuz von Stroh auf den Tisch sich von selbst drehen zu lassen = = = = 83
133. Der electrische Becher = = 83
134. Auf einen Hieb eine Gans in vier Theile zu hauen = = 84
135. Einen Apfel in einem Schnupftuch ohne Schaden des Tuchs zu zerschneiden = = = 85
136. Drei hölzerne Kugeln an einen Strick zu binden und sie ohne Auflösen herabzunehmen, sonder Verletzung der Kugeln oder des Stricks = 85

137. Mit einem Glastropfen eine Bouteille zu zersprengen . Seite 86
138. Schneepfannkuchen . . 86
139. Einfache Arten, die Elektricität in Körpern ohne viele Zubereitungen zu zeigen 87
140. Der nach der Musik tanzende Ring 89
141. Zu machen, daß die gemahlte Krähe schreit . . . 89
142. Zu machen, daß eine lebendige Krähe andere fange . . 90
143. Daß zwei Menschen nicht im Stande sind, ein Licht anzuzünden . . 90
144. Einen Eiszapfen beim Ofen am Tische anfrieren zu lassen . . 91
145. Unter einem Messer, das in der Decke steckt, einen Pfennig so zu legen, daß das Messer darauf fällt . 91
146. Einen von zwei starken Händen gehaltenen Teller mit zwei Fingern wegzuschlagen . . . 92
147. Mit einem Teller einen andern vom Tische zu schlagen, ohne daß beide sich berühren . . 92
148. Etliche Stück Geld von einem Ring von Papier oder Pappe in ein Glas zu schlagen . . 93
149. Landerobern, ein Spiel . . 93

150. Eine lebendige Person in einer Kugel vorzustellen . . Seite 94
151. Zu machen, daß einer so schwindlich wird, daß er das brennende Licht nicht auf den Tisch stellen kann 95
152. Aus einer Haselnuß einen Knoten zu machen 96
153. Einen Holländ. Tobakspfeifenstyl auf einmal in drei Stücken zu zerbrechen 96
154. Drei Personen einen Dreifuß anfassen zu lassen, ohne daß sie ihn fortbringen können . . 97
155. Der vergrößerte Floh . . 97
156. Ein Stück Geld unter einem Kruge oder Glase hervorzubringen, ohne sie anzurühren . 98
157. Einen Kreuzknoten in ein Tuch zu schlagen und mit Worten aufzumachen 98
158. Ein mit Kohlen auf den Tisch gezeichnetes und wieder ausgelöschtes Kreuz auf der Hand zeigen . 100
159. Einen Trank zum Munde hinein und zum Aermel wieder hinauslaufen zu lassen . . . 100
160. Sich selbst die Nase abzuschneiden . 101
161. Allerlei farbiges Band auszuspeien 101

162. Einer Katze in einer Minute schreiben zu lehren = = Seite 102
163. Ein doppeltes Bild vorzustellen = 102
163. Das Feuer des Schießpulvers blau und grün zu färben = = 103
164. Einem in der Geschwindigkeit ein Stück Geld aus der flachen Hand zu bringen = = = 103
165. Aus beiden Händen etwas in die eine zu bringen = = = 104

EIGENTHUM DER STADT AUGSBURG

BSB Bayerische StaatsBibliothek

MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Pinetti, Giuseppe / Pinetti, Giuseppe, / Philadelphia,

Pinetti, Philadelphia und Enslin, oder die enthüllten Zauberkräfte eine
Sammlung auserlesener leicht auszuführender magischer chemischer- und
Karten-Kunststücke nebst den interessantesten Scherz- und Pfänderspielen
zu Belustigung und Unterhaltung für frohe Gesellschaften
Bd.: 2

Hamburg ; Altona [ca. 1800]

Augsburg, Staats- und Stadtbibliothek -- H 1749
urn:nbn:de:bvb:12-bsb11252466-2
VD18 12521965-001